Novo Visual!

PlayStation

Dicas e Truques para

www.gameblog.com.br

Nº 104 • Ano 9
Brasil R$ 6,90
Europa €2,90
Setembro 2007

EDITORA 20 Anos EUROPA

ISSN 1516-6260

4 Detonados

THE DARKNESS
Roteiro completo e guia para encontrar os segredos

RAW DANGER
Estratégia para sobreviver ao maremoto japonês

WINNING ELEVEN 2007
Dicas para vencer o modo inédito e lista de dribles

SHADOW OF ROME
Aprenda os macetes para vencer os desafios romanos

Promoção PS3
Use sua criatividade para concorrer a um PlayStation 3 zerado

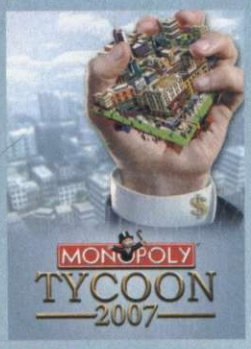
Heavenly Sword

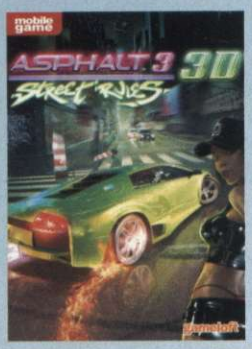
>Metal Gear 4
>Killzone 2

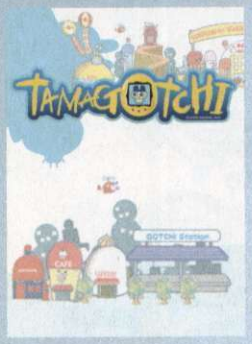
Tudo sobre os três jogos do PS3 que prometem fazer o Wii e o X360 tremerem

REVIEWS

- NINJA GAIDEN SIGMA
- BRAVE STORY
- GUITAR HERO ENCORE
- ALIEN SYNDROME
- HOT SHOTS TENNIS







- O maior número de jogos.
- Uma novidade a cada semana.
- Lançamentos exclusivos.
- Jogos clássicos de filmes, seriados, esportes e guerra.

Só a Claro tem a maior variedade de jogos para download.

Envie um torpedo com a palavra **IDEIAS** para o número **250** e tenha os melhores jogos no seu celular.

idéias

www.claroideias.com.br

Claro. A vida na sua mão.

Consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue 1052. Serviço Claro Idéias Tarifado. Imagens ilustrativas.

Real Football 2007 © 2007 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft é uma marca registrada da Gameloft nos EUA e/ou outros países. © 2006 Gameloft. Todos os direitos reservados. Gameloft, o logo Gameloft e Asphalt Street Rules são marcas registradas da Gameloft nos EUA e/ou outros países. Todos os fabricantes, automóveis, motos, nomes, marcas e imagens características relacionadas a este jogo são marcas registradas e/ou materiais com direito autoral de seus respectivos proprietários. © 2007 Hasbro All Rights Reserved. Bandai America Inc. M-Dream Co. Ltd. TM & © 2004-2007 Bandai, WiZ. TAMAGOTCHI, TAMAGOTCHI CONNECTION and all related logos, names and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Bandai. Licensed from Bandai Co., Ltd., WiZ. All rights reserved.

PlayStation
Setembro/2007

Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz

Diretor Operacional: Abílio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766 – **e-mail:** araujo@europanet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editor: Humberto Martinez
Redação: Leandro Rodrigues

Chefe de Arte e projeto gráfico: Welby Dantas
Edição de Arte: Erick Melo e José Júnior
Assistente de Arte: Bruno Ramalho
Revisão de Texto: Mariana Russo

Colaboraram nesta edição: Aida Lima, Artur Palma, Amer Houchaimi, Fernando Wiek, Gabriela Isgroi, Gustavo Petró, Lívia Capeli, Makotron e Matheus Bourg.

Internet:
Webmaster: Cássio Narciso
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Letícia Nunes, Natália Azeredo

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Guilherme Rabelo, Raphael Gherardi e Rodrigo Sacomani.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (0xx11) 3038-5122

Publicidade - Outros Estados:
Brasília: (0xx61)3323-0205 - New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 - GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 - MC Representações

Publicidade EUA e Canadá:
00xx1 (650) 306-0880, Fax: 00xx1 (650) 306-0890 - Global Media

Circulação e Promoção
Gerente de produto: João Alexandre
Ézio S. Vicente, Marcelo Diniz

Desenvolvimento de Pessoal:
Tânia Marília Ribeiro Roriz, Elisangela Tokashiki

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:
Coordenadora: Fabiana Lopes
Atendentes: Carla Dantas, Mari Ehrentreich, Liliam Lemos, Anne Iris, Paula Hanne e Tamar Biffi
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Gerente: Cecília Tomazelli
Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mendes, Gustavo Barbosa, Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro

A Revista Dicas & Truques para PlayStation* é uma publicação da Editora Europa Ltda.
(ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chignalia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC- Instituto Verificador de Circulação

ANER **Somos Filiados à ANER Associação Nacional dos Editores de Revistas**

*** PLAYSTATION** é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

A necessária revitalização dos heróis

A revitalização é geral e necessária. Você já deve ter percebido que no mundo dos games, não são apenas as empresas e videogames que estão passando por um processo de renovação, mas também os heróis (e anti-heróis) dos jogos. Afinal, os últimos anos foram marcados por remakes e seqüências que pecaram pelo excesso de ícones e fórmulas manjadas, esquecendo de como é necessário investir na criação de personagens que arrebatem a simpatia popular.

Os casos de revitalização estão divididos em duas categorias: aqueles que criam novos personagens do zero; e aqueles que revitalizam de maneira supreendente personagens marcantes. Exemplos para a primeira situação não faltam, é o caso de Altaïr de *Assassin's Creed*, um assassino misterioso cuja missão é executar os cavaleiros templários. Há também os Rabbids, seres frenéticos e psicóticos que surgiram no universo de *Rayman*, a clássica mascote da Ubisoft, e que simplesmente multiplicaram a venda dos games dos quais participaram.

Já na segunda categoria, o melhor exemplo vem da Konami, que após 20 anos da série *Metal Gear*, chocou os fãs ao apresentar a nova versão do espião Solid Snake para estrelar o próximo título da série no PS3. Velho e, aparentemente, à beira da morte, o espião é tudo que não estamos acostumados a ver em um herói: uma pessoa relativamente normal, vítima de uma vida dura, um ângulo diferente e novo nos games. Outro sujeito que seguiu por um caminho parecido é o colega de profissão, Sam Fisher. O espião deixou de ser o estereótipo de agente perfeito para se tornar uma pessoa com problemas entre fazer o certo e o errado, o que vai deixar o próximo jogo da série repleto de boas alternativas.

Nós aqui na redação também temos de revitalizar sempre a sua revista preferida, prezado leitor. Assim, esta edição da **Dicas & Truques para PlayStation** estréia um novo projeto visual. Divirta-se com as próximas páginas, e lembre-se de que a revitalização continuará a ser o trunfo das produtoras e revistas criativas. Sorte de todos nós!

Humberto Martinez
humberto@europanet.com.br

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5099
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

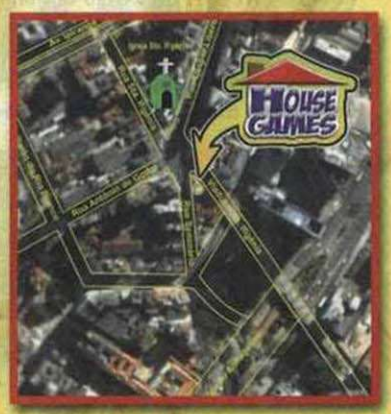
Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br

HOUSE GAMES

TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA

CONFIRA NOSSA LINHA COMPLETA DE ACESSÓRIOS



FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 12X*

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO: MasterCard VISA Diners Club International AMERICAN EXPRESS

VISITE NOSSO SITE: WWW.HOUSEGAMES.COM.BR

HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM

ENVIAMOS NOSSOS PRODUTOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.

Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844
EM FRENTE À IGREJA STA. IFIGÊNIA

6 3326-0045

* sujeito a aprovação de crédito junto ao financeiro c/ juros

produzido por OPUS Fotografia - f:5506-9979

20 Os gigantes da nova geração

44 Darkness, The (PS3)

The Simpson Game (PS3, PS2, PSP) 31

GERAL

Compras 86
Fala, Galera! 12
Garota PlayStation 54
Hora do Reset 98
Mundo PlayStation 14
Promoção 08
Review que Ninguém Viu 82
Superteste 88
Trash Zone 96

PREVIEWS

Spider-Man Friend or Foe (PS2, PSP) 28
Lost: The Videogame (PS3) 30
The Simpson Game (PS3, PS2, PSP) 31
Beowulf (PS3, PSP) 32
Castlevania:
The Dracula x Chronicles (PSP) 33

REVIEW

Ninja Gaiden: Sigma (PS3) 74
Guitar Hero
Encore Rocks The 80's (PS2) 76
Brave Story New Traveller (PSP) 77
Hot Shots Tennis (PS2) 78
Final Fantasy II (PSP) 78
Nascar 08 (PSP) 79
Alien Syndrome (PSP) 80
Harvest Moon: Boy and Girl (PSP) 80
Rugby 2008 (PS2) 80
Parappa the Rapper (PSP) 80

DETONADOS

Raw Danger (PS2) 36
Darkness, The (PS3) 44
Winning Eleven 2007 (PS2) 58
Shadow of Rome (PS2) 66

DICAS

March To Glory (PSP) 90
4X4 Evolution (PS2) 90
American Idol (PS2) 90
Ape Escape Academy (PSP) 90
Blazing Angels:
Squadrons of WWII (PS3) 90
Call of Duty 3 (PS2) 90
The Darkness (PS3) 90
Driver: Parallel Lines (PS2) 90
Family Guy (PS2) 90
Fantastic 4: Rise of The
Silver Surfer (PS2) 90
Guitar Hero Encore
Rocks The 80s (PS2) 92
Mortal Kombat: Armageddon (PS2) 92
Mortal Kombat:
Shaolin Monks (PS2) 92
Motorstorm (PS3) 92
Need For Speed Carbon (PS2) 92
Ninja Gaiden Sigma (PS3) 92
Psychonauts (PS2) 92
Shrek The Third (PS2) 92
Transformers (PS2) 93
Tom Clancy's
Splinter Cell Essentials (PSP) 93
Yu-Gi-Oh!
The Duelists of the Roses (PS2) 93
X-Men Legends (PS2) 93

TRAPAÇAS

Guitar Hero
Encore Rock's The 80S (PS2) 94
Star Trek: Encounters (PS2) 94
The Chronicles of Narnia (PS2) 94
The Shield (PS2) 94
Project: Snowblind (PS2) 94
Yakuza (PS2) 94

www.playersbrasil.com.br

PLAYERS®

Acessórios para PlayStation, Megadrive,
Super Nintendo e consoles de 8 bits.

Controle o seu destino!!!

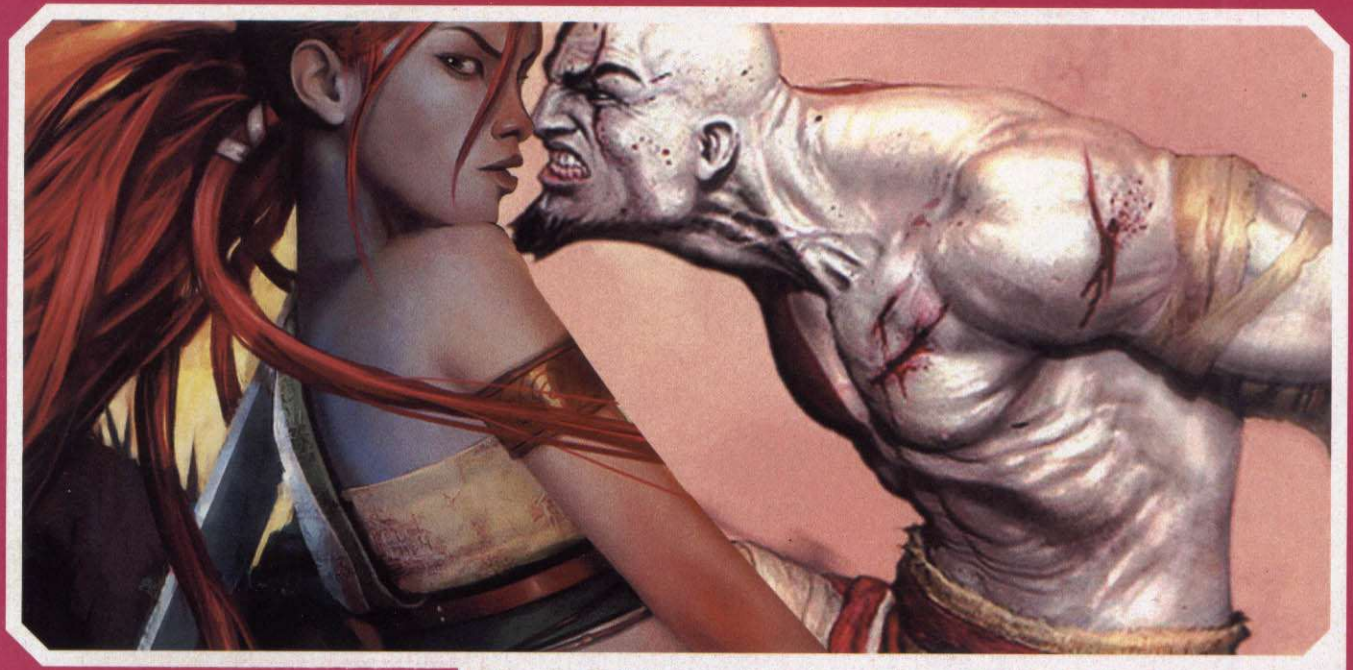
ADAPTADORES,CABOS,CONECTORES,CONTROLES,MEMORY CARD,CONVERSORES,RF,CONSOLES

PLAYERS é marca registrada da B.A.F. Comercio Ltda
TEL:(0xx11)3313-6145/3313-0441
www.playersbrasil.com.br bafcomercio@uol.com.br

Consulte com nosso distribuidores

Supersônico	Amir	Atacado dos Games	Auzycle	Inicial Games
Tel:(0xx11)3227-9870	Tel:(0xx11)3313-5902	Tel:(0xx11)221-8674	Tel:(0xx21)3970-8830	Tel:(0xx19)3236-0179

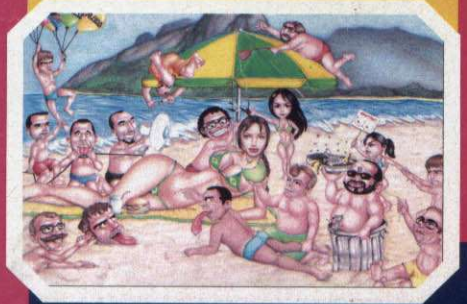
Promoção Xaveco



Kratos é bom de porrada, isso é fato. Mas delicadeza não é o forte do brutamontes. Descreva em até 20 palavras um xaveco infalível do fortão para conquistar Nariko.

A **promoção Lara Croft de Férias**, publicada na edição 102 da **Dicas & Truques para PlayStation**, contou com a participação de centenas de leitores. Somente um deles levou um PS3 zerado com um controle original. Confira abaixo se você foi o felizardo:

- **Desafio:** Desenhe a heroína Lara-Croft em férias com a galera da **D&T** no Brasil.
- **Desenho Vencedor:** Sérgio Fabrício G. da Penha Campos dos Goytacazes/RJ
- **Prêmio:** um PS3 + um controle original



PROMOÇÃO XAVECO

Envie o cupom até 5 de outubro de 2007

Nome: _____ Idade: ____

Endereço: _____

_____ Cidade: _____ Estado: ____

CEP: _____ Fone: ( ) _____

E-mail: _____ Jogo Preferido: _____

Descreva um xaveco infalível do fortão para conquistar Nariko? (20 palavras)

_____

_____

_____

LEIA O REGULAMENTO

1. Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope:
Promoção Xaveco – D&T para PlayStation
Rua M.M.D.C., 121 - Butantã - São Paulo/SP - CEP: 05510-900
2. O prazo para o envio dos cupons é dia 5 de outubro de 2007 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3. O cupom da promoção deve ser preenchido corretamente com os dados pessoais do participante e enviado junto com um desenho.
4. Cada cupom deve conter um desenho. Você pode enviar vários cupons no mesmo envelope ou pacote.
5. Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
6. Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará os desenhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão dessa comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**
7. Todos os participantes autorizam desde já o uso de seus nomes e imagens, bem como cedem os direitos autorais das frases à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
8. Os cupons e trabalhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques para PlayStation** não serão devolvidos aos participantes.
9. O resultado dessa promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation 106**, que estará nas bancas no dia 5 de novembro de 2007. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista **Dicas & Truques para PlayStation** até 5 de novembro de 2008 para garantir o prêmio; caso contrário, perderão o direito a ele.
10. O prêmio é um PlayStation 3 com um controle original, que será entregue ao vencedor até 90 (noventa) dias após o contato.
11. Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
12. O envio do cupom à Editora Europa implica na concordância com os termos do regulamento.

Promoção de acordo com a LEI nº 5.768/71
DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

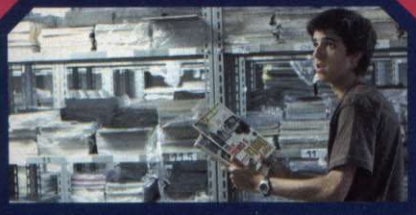
RESULTADO DA PROMOÇÃO 100 IGUAL - ESTAGIÁRIO

Estagiário por um dia

A saga de um leitor perdido na redação da Dicas & Truques para PlayStation

Vitor Pareira Reis Fior, ou simplesmente Grilo, como ele gosta de ser chamado, foi o feliz (ou não) ganhador da nossa promoção da edição # 100. Mas ao contrário do que ele (e a grande maioria) pensava, veio aqui para ralar. Acompanhe os momentos mais felizes (para nós) da aventura do nosso estagiário por um dia.

Como um bom estagiário, tratou de puxar o saco da chefia e a cada meia hora, voltava com um copinho de água ou café para a galera



Vitor mostrou que é bom de matemática e contou nosso estoque

Enquanto todos trabalhavam duro, nosso estagiário estava lendo cartas

Com tudo contado, foi só empacotar algumas centenas de revistas, carregar até o local certo e despachar para os leitores

X-MICRO

Plug in Life & Fly into Future

X-VDO MP4 F510

Duas salidas auriculares

Até 15hs da reprodução contínua

EVA 220 MP3

Nova tela Blue Backlight

Até 15hs da reprodução contínua

Digital Photo Frame

108Mbps Router
108Mbps USB Adapter

54Mbps Ruter

X-Micro Technology Corp. www.x-micro.com
Tel: +886-2-8226-2727 e-mail: sales@x-micro.com

pvision

Neo®

Joystick
Neo

Joystick
Neo Light

Volante para
Video-Game

Stand para
Console

Memory Card
Neo

Conheça os produtos Neo e sinta a diferença que garante sempre o melhor para sua diversão. Nossa linha de produtos é completa para atender todas as suas exigências.

fale conosco:
(51) 3039-3031

visite nosso website:
http://www.neotronics.com.br

DIVERTINDO COM INOVAÇÃO

Fala, galera!

Você está sem nada para fazer? Quer uma sugestão? Então escreva para nós. Mande suas sugestões, pedidos e críticas. Aqui quem manda é você

AUSÊNCIA DE CORES

Comprei um PlayStation 3 na Espanha e, quando liguei na televisão, o game apareceu sem cor. Então baixei um jogo da Playstation Store americana e ele rodou colorido. O que devo fazer para que todos os jogos rodem coloridos?

Henrique G. Laurelli
São Paulo – SP

Essa história está muito estranha, Henrique. Será que você está ligando tudo direitinho aí na sua casa? O PS3 roda em preto-e-branco na sua TV porque, provavelmente, ela tem ou está configurada em um sistema de cores diferente do console. Mas como o game da PlayStation Store rodou colorido, fica tudo muito misterioso. A única hipótese em que podemos pensar é que você, sem saber, alterou a configuração das cores em algum momento. Faça o teste e volte a nos escrever pois ficamos curiosos.

MÃE, OLHA EU AQUI NA D&T!

Queria saber se minha carta chegou à redação com os dados da minha mãe para que eu possa receber meu aguardado prêmio. Meu primeiro sonho eu já realizei: ver meu nome nesta revista maravilhosa feita por pessoas que entendem do assunto. Gostaria que vocês me retornassem este e-mail, vou conferir na Lan House.

Yuri da Silva
Águas Lindas – GO

Nem adianta conferir na Lan House pois nós não respondemos e-mails. Para nos comunicarmos com os leitores, criamos uma seção de cartas na revista. Mas pode ficar tranqüilo que a carta com os dados da sua mãe já estão em nossas mãos. E parabéns por ser um dos ganhadores de nossas promoções.

SÓ NARUTO

O detonado de *Naruto: Ultimate Ninja 2* estava quase perfeito. As únicas coisas que faltaram foram os golpes dos personagens no modo Versus. Vocês ainda vão publicá-los em outra edição? Ainda falando deste jogo, é possível por meio de algum código, habilitar o áudio japonês na versão americana?
E outros jogos que estão fazendo a alegria dos japoneses, como *Naruto: Narutimate Hero 3* e Naruto Shippuuden: *Narutimate Accel*, quando vocês farão um detonado com a lista de golpes?

Kleiton da Silva Viana
Via e-mail

Você está meio sem sorte. Esse código que você deseja não existe e os golpes provavelmente não serão publicados (mas quem sabe a gente mude de idéia se outros leitores pedirem a mesma coisa). E a alegria dos japoneses parece que vai ficar apenas por aquelas bandas: nenhum dos dois jogos tem previsão de lançamento no Ocidente. Mas nós já falamos da versão *Accel* sim! *Narutimate Accel* foi detonado na edição 100.

SOCORRO

Daria para vocês virem a minha residência? Tenho uma sugestão para promoção com um jogo para fazer na revista. Se vocês vierem a minha residência, eu revelo o jogo e falo como vai ser a promoção.

Douglas Martins Cardozo
Socorro – SP

Que papo mais esquisito, Douglas... diz uma coisa: você aceitaria ir à casa de alguém que não conhece para fazer algo que não sabe o que é? E se você for um traficante internacional de órgãos e quiser retalhar nossos corpos para vender na Bósnia e na Herzegovina? Sem falar que foi em Socorro que um dos integrantes da redação quase ficou tetraplégico depois de mergulhar de cabeça em um local raso no Rancho Alegre. E ele não quer reviver esse episódio de jeito nenhum. Conhece o lugar? Então tome cuidado quando for nadar lá. E cuidado também com essa história de convidar os outros para sua casa. Vai que o pessoal convidado é tudo um bando de esfomeado que só está de olho no conteúdo da sua geladeira...

BIGODUDO DISSIMULADO

Vocês têm o número da assistência técnica do PS3?

Mario
Taubaté – SP

A espionagem industrial beira o absurdo nos dias de hoje. Vejam vocês, leitores: até o Mario, personagem símbolo da Nintendo, tenta arrancar informações da concorrência escrevendo para uma revista de PlayStation e pedindo informações sobre assistência técnica. Será que ele pensa que nós somos bobos ou realmente não sabe que a Sony não está com o PS3 oficialmente no Brasil?

Encanador e agora espião industrial. Sim, estamos falando com você, Zé do Bigode

Inputbox
games

JOGOS • ACESSÓRIOS • VÍDEO GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Preços especiais para logistas
Enviamos via **SEDEX**

Tudo em até 24X

Losango MasterCard VISA

Tel.: (11) 3998-9640 ou (11) 3976-6699

Av. Itaberaba, 1986 Loja 13 - Freguesia do Ó - São Paulo - SP

Mundo PlayStation

Japão encerra 2007

A Tokyo Game Show é o último grande evento de videogames do ano e vai revelar novidades que as empresas japonesas guardaram para o "gran finale"

A TGS 2007 promete ser a maior dos últimos anos

A organização da Tokyo Game Show liberou sua primeira lista de games para exposição de 2007. A TGS é o último grande evento do mercado de videogames de 2007 e vai rolar entre 20 e 23 de setembro em Tóquio, no Japão. A promessa é que esta seja a maior edição da história do evento, com cerca de 168 expositores em 1.700 estandes.

A primeira lista revelou muitos games que interessam apenas ao público oriental, mas também há novidades cativantes, como a primeira divulgação de *Kingdom Hearts III*. Além das inéditas imagens, o evento vai revelar qual será a plataforma a receber o provável desfecho da saga de Sora, Donald e Pateta. Obviamente nossas apostas são todas na família PlayStation.

Além disso, o inédito *Dragon Ball Z Sparkling! Meteor* vai dar as caras em sua versão para PS2 e há boatos de que serão exibidas cenas de *Siren 3* e *Silent Hill 5*, duas promessas do horror para PS3 que devem ser destaques na feira.

A abertura da TGS será conduzida por Kazuo Hirai, o presidente da Sony, e a pauta será "A Expansão do Mundo PlayStation. Estratégias para o Novo Crescimento". Resta esperar para ver o que o figurão da Sony vai revelar. Na E3 2007, a maior feira de games dos Estados Unidos, a Sony conseguiu um ótimo desempenho, por isso a expectativa de um novo show PlayStation na TGS.

LISTA DE JOGOS CONFIRMADOS

BANDAI-NAMCO GAMES
Dragon Ball Z Sparking! Meteor ..... (PS2)

IREM
R-Type Tactics ..... (PSP)

HUDSON
Dungeon Explorer ..... (PSP)

SEGA
Seaman 2 ..... (PS2)
Sega Ages Fnatays Zone II DX ..... (PS2)
Sega Ages Phantasy Star I, II, III, IV .... (PS2)
Sega Ages Virtual On ..... (PS2)
Phantasy Star Universe Illuminous ..... (PS2)

SILVER STAR JAPAN
Saikyou Ginsei Shogi 4 ..... (PS2)

SNK PLAYMORE
KOF Maximum Impact Regulation A ..... (PS2)
The King of Fighter 98 Ultimate Match ... (PS2)
Samurai Spirits Rokuban Shoubu ..... (PS2)
World Heroes Gorgeous ..... (PS2)

D3 PUBLISHER
Simple 2500 Series The Puzzle Quest .. (PSP)
Dear Sun ..... (PSP)

MARVELOUS ENTERTAINMENT
Hitman Reborn! Dream Hyper Battle .... (PS2)
Hitman Reborn! Let's Assassinate!? ..... (PS2)
Saint Beat ..... (PS2)
Zero no Tsukai-ma ..... (PS2)

Dragon Ball Z Sparkling! Meteor

R-Type Tactics

SQUARE-ENIX
Kingdom Hearts III ..... (?)

KOF Maximum Impact Regulation A

Sony aposta em online

Jogos massivos envolvem não apenas o PC, mas também o PS3

Responsável por uma série de títulos de respeito do mundo de jogos online com componentes massivos (vide o sucesso de *EverQuest*), a Sony Online Entertainment revelou o que vem a ser o seu mais novo plano de negócios. Em vez de focar apenas em produções voltadas ao universo dos computadores, o estúdio passará a integrar todos os seus projetos de modo que o PS3 também possa receber os últimos lançamentos.

A prova deste comprometimento, de acordo com Nicholas Beliaeff, o responsável pelo estúdio, é o fato de *The Agency*, o mais novo projeto da Sony, estar em desenvolvimento também para PS3. Embora seja o único jogo desta categoria anunciado até o momento para a plataforma, o executivo deu a entender que algumas surpresas estão por vir – games como o recém-anunciado *Ramayan 3392 A.D*, um RPG inspirado na HQ homônima, é uma das promessas.

The Agency é a prova de que a SOE está mesmo de olho no PS3

Unreal III terá suporte a mouse e teclado

Hegemonia do controle do PS3 acabou

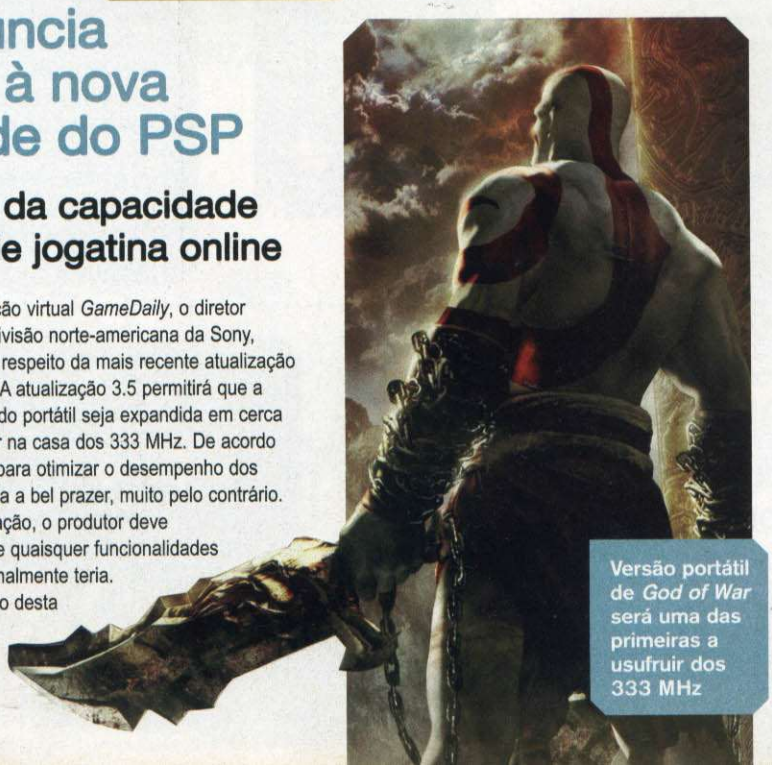
Com o uso liberado de mouse e teclado USB, jogar Unreal III será ágil como em um PC

Quando chegar ao PS3 no final deste ano, o game *Unreal Tournament III* poderá ser curtido de uma forma um tanto quanto incomum para aqueles que estão acostumados a jogar em consoles de mesa. Isto porque o jogo, de acordo com a Epic Games, oferecerá suporte a combinação de mouse e teclado. Para que os acessórios funcionem no PS3, basta que os mesmos sejam compatíveis com as entradas USB do console.

Sony anuncia restrição à nova velocidade do PSP

Para usufruir da capacidade extra, nada de jogatina online

Em entrevista à publicação virtual *GameDaily*, o diretor de comunicações da divisão norte-americana da Sony, Dave Karraker, comentou a respeito da mais recente atualização disponibilizada para o PSP. A atualização 3.5 permitirá que a velocidade do processador do portátil seja expandida em cerca de 50% e passe a funcionar na casa dos 333 MHz. De acordo com Karraker, tal manobra para otimizar o desempenho dos jogos não pode ser realizada a bel prazer, muito pelo contrário. Caso opte por esta modificação, o produtor deve automaticamente abdicar de quaisquer funcionalidades online que seu projeto originalmente teria. Apesar de não citar o motivo desta restrição, especula-se que ela esteja relacionada ao gasto excessivo da bateria do aparelho.



Versão portátil de *God of War* será uma das primeiras a usufruir dos 333 MHz

Crash Bandicoot por uma boa causa

Marsupial é o mascote no nobre combate a leucemia infantil

Embora muitos considerem apenas como uma maneira barata de promover a volta do marsupial mais famoso do mundo dos games, a parceria entre a produtora Vivendi e uma entidade norte-americana de combate ao câncer em crianças e jovens é, no mínimo, notável.

O acordo permite que a instituição utilize o personagem como a sua mascote para angariar fundos e investimentos de companhias que buscam lutar contra doenças como a LMA – Leucemia Mielóide Aguda infantil.

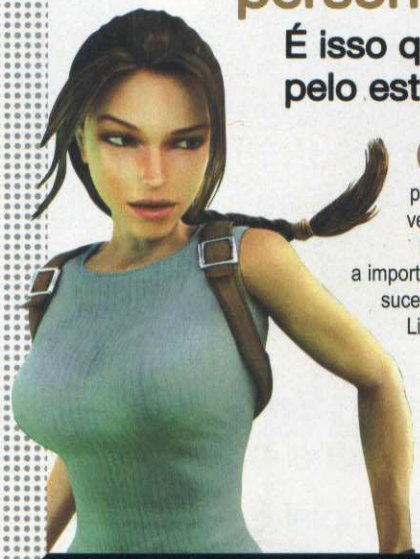
Prestes a voltar em Crash of the Titans, Crash ganha um novo inimigo: a Leucemia

Prestes a lidar com o lançamento de *Crash of the Titans*, o mais novo game de Crash para PS2, a produtora orgulha-se da parceria. Segundo o estúdio, o personagem tem um bom coração e está sempre pronto para lutar por uma boa causa. Apesar disso, nada foi comentado a respeito de doações diretas por parte da companhia. Até o momento, tudo o que se sabe é que a nobre entidade está apta a cruzar todo o país realizando cursos e trabalhos sociais em parceria com o simpático animalzinho.

Mundo PlayStation

Mercado precisa de personagens com atitude

É isso que pensa o responsável pelo estúdio de Lara Croft



Lara é o exemplo de uma personagem desenvolvida corretamente: é famosa até hoje e já foi parar até nos cinemas

O sucesso de um jogo não depende apenas de sua trama ou de sua excelência técnica, mas também de cada detalhe de seu protagonista. Isto, basicamente, é o que acredita Ian Livingstone, veterano responsável pela Eidos Interactive.

Em uma recente palestra, ele aproveitou a ocasião para comentar a importância da concepção dos protagonistas e como eles influenciam no sucesso de uma franquia. Ele citou figuras carimbadas como Lara Croft, Link, Mario, Sonic e Solid Snake como bons exemplos.

Segundo Livingstone, o primeiro e mais importante aspecto é o visual – o Agente 47 de *Hitman*, nas palavras do produtor, só ganhou um código de barras em seu pescoço para não parecer um personagem muito sem graça. Lara Croft, por sua vez, precisava de um sobrenome mais expressivo e impactante que o original: Cruz. Foi aí que os produtores folhearam a lista telefônica e encontraram a opção que vingou.

Os dois games rendem frutos até hoje e é neste ponto que Livingstone insiste. "Precisamos de mais personagens como Lara Croft", decretou, revelando a necessidade em instituir uma marca que pode originar não apenas bons jogos, mas também propaganda em mídias como televisão e cinema.

Alta definição ainda é mistério para donos de PS3

Público desconhece potencial do aparelho

Indústria da alta definição ainda está em sua "infância"

De acordo com uma pesquisa realizada pela NPD Group, companhia que acompanha o mercado de jogos norte-americano, grande parte dos jogadores que têm um PS3 ainda desconhece as principais características do aparelho. Apenas 40% dos usuários pesquisados, por exemplo, afirmaram saber a respeito da capacidade de reproduzir discos no formato Blu-ray.

Intitulada "Usos e funcionalidades da nova geração", a pesquisa apontou que apenas metade dos donos de um PS3 sabe sobre a possibilidade de reproduzir vídeos em alta definição. Aos olhos de Anita Frazier, analista da empresa, os dados indicam que a indústria ainda está dando os primeiros passos no que diz respeito a este tipo de conteúdo. Segundo Frazier, o verdadeiro jogador ainda valoriza a mecânica essencial do jogo e não as suas características adicionais.

Castlevania Chronicles pode estar a caminho do PS3

Game pode pintar em breve na PlayStation Store

O episódio *Chronicles* pode não ser considerado o mais empolgante entre toda a série *Castlevania*, mas certamente não é isso que a Sony está pensando. Como denuncia um deslize do ESRB, o órgão que classifica os games por faixa etária nos EUA, o jogo pode estar com meio caminho andado rumo ao PS3. Caso o rumor se concretize, *Chronicles* será comercializado pela PlayStation Store e, por conta disso, poderá ser reproduzido tanto no PS3 como no PSP.

Se depender do ESRB, vampiros de Castlevania não contam mais com o elemento surpresa

Tolerância na PlayStation Home

"Comunidade não é lugar para baixaria", diz Sony

Durante o Festival Interativo de Edimburgo, na Escócia, o executivo responsável pela manutenção da PlayStation Home, Peter Edward, mandou um recado para os baderneiros de plantão: quem quiser fazer bagunça na comunidade virtual da Sony deverá pensar duas vezes caso queria continuar acessando a internet por meio do seu PS3. De acordo com Edward, a companhia não hesitará em banir os usuários que desrespeitarem o serviço – não apenas da própria Home, é válido ressaltar, como também de toda a PlayStation Network. "Caso seja necessário, sabemos exatamente todos os detalhes sobre o jogador, sobre a máquina e sobre onde encontrá-lo.", decretou.

Má conduta pode levar ao banimento geral da comunidade

Você ainda vai ficar na dúvida ?
Melhor preço, atendimento e garantia é só aqui!

Qualidade
12 ANOS no mercado
Procedência

Oficina Própria
Assistência Técnica
Técnicos Qualificados

Garantia Estendida
1 ANO nossa Garantia
A maior do Brasil!

SLIM E KIT Neo
(Nova geração)

este KIT acompanha:

- 2 Controles Neo
- 1 Memory Card Neo 8Mb
- 1 Stand Vertical Neo

6X R$ 125,62 | 24X R$ 554,00
12X R$ 70,04 | 36X R$ 293,00

ou apenas:
R$ 599,00
à vista. *

PSP E KIT Neo

este KIT acompanha:

- 1 Memory Stick 2Gb

ou apenas:
R$ 790,00
à vista. *

6X R$ 156,07 | 24X R$ 42,65
12X R$ 87,02 | 36X R$ 34,33

Ver filmes e Fotos
Downgrade 3.03 ou 1.50

NINTENDO WII
(acompanha 1 jogo original e 4 controles: 2 Nunchuck e 2 remote)

Controle revolucionario detecta: Inclinação, mira e movimento

Escolha como pagar:
6X R$ 295,00
12X R$ 164,49
24X R$ 100,64

36X R$ 80,64

ou apenas:
R$ 1.490,00
à vista. *

PLAYSTATION 3
(acompanha 1 Jogo e 2 controles originais)

Hard drive atualizável 60 GB e Drive Blu-ray

Escolha como pagar:
6X R$ 485,33
12X R$ 270,00
24X R$ 165,57

36X R$ 132,66

ou apenas:
R$ 2.490,00
à vista. *

Concorra a um PLAYSTATION 3 por mes até o FINAL DO ANO!

Na compra de um dos KITS NEO você concorre a um Playstation 3 **TODO O MÊS** até o **FIM DO ANO** e no mês de **DEZEMBRO** serão entregues **"dois"** Playstation 3!
Ligue agora para nossa **CENTRAL DE ATENDIMENTO** para maiores informações.

fratello games®

Central de atendimento:
Fone: (11) 3362.2206

SEU GAME COM TUDO!
Para conhecer essas e outras promoções acesse
www.fratellogames.com.br

SUA COMPRA EM TODO...
...BRASIL!

Visite uma de nossas lojas
Loja 1 - Rua Sta. Ifigênia, 295 2º andar loja 215/216 - Fone: (011) 3333-2092 / 3362-2206 - Fone/Fax: (011) 3224-9418
Loja 2 - Galeria São Paulo - principais entradas: Rua Sta. Ifigênia, 364 - Rua Aurora, 200 - Rua Vitoria, 257
Loja 118 - Fone: (011) 3331-7006 - CEP: 01207-001 - São Paulo - SP

* O valor anunciado à vista serve para pagamento em dinheiro. ** Desconto só é válido para pagamento à vista.
Os pagamentos de vendas a financiamento deverão ser feitos com cheques. Aceitamos todos os cartões.
Os produtos anunciados serão válidos durante o mês de Agosto ou enquanto durarem nosso estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação.

Claro

idéias

Conheça os novos games para se divertir no celular

IMPORTANTE

Antes de comprar o jogo, consulte a disponibilidade do serviço, tarifas e compatibilidade com o seu aparelho em www.claroideias.com.br ou ligue para 1052.

THE SIMPSONS: MINUTES TO MELTDOWN

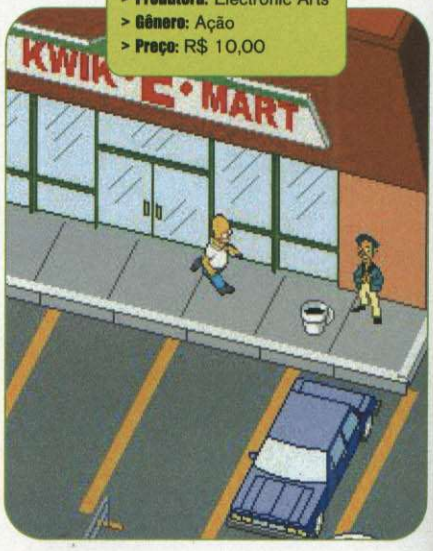
Salve Springfield das idiotices de Homer

> **Produtora:** Electronic Arts
> **Gênero:** Ação
> **Preço:** R$ 10,00

Homer nunca foi muito inteligente, motivo pelo qual ele sempre se mete nas piores encrencas. Dessa vez, no entanto, o patriarca da família Simpson foi longe demais. Quando estava dormindo em serviço, ele conseguiu fazer o reator da usina nuclear de Springfield entrar em colapso e agora, tem apenas meia hora para salvar a cidade da explosão iminente.

No controle de Homer, você deve andar por Springfield para realizar tarefas que o levem até a usina e impedir que tudo dê errado. As missões consistem em resolver problemas com outros personagens da série: quando Homer se depara com uma situação, um ícone que indica o que deve ser feito aparece na tela, cabendo ao jogador descobrir o que fazer. Quando ele encontra seu amigo Barney no Bar do Moe, por exemplo, é mostrado um ícone de uma xícara de café, indicando que Homer deve dar a bebiba ao companheiro. Para isso, ele deve ir até o Kwik-E-Mart do Apu e comprar o café. São diversos desafios que farão o jogador quebrar a cabeça para impedir o desastre – tudo isso em apenas 30 minutos reais.

O game apresenta um visual fiel à série: você verá todos os personagens e locais que aparecem nos episódios como a casa de Homer, Marge, Bart, Lisa e Maggie, a usina nuclear, o centro de Springfield, além de ver situações e piadas que só os membros da família Simpson poderiam aprontar. *Minutes to Meltdown* é um game que agradará tanto aos fãs da série quanto ao jogador casual, oferecendo um divertido desafio em qualquer lugar.



THE SIMPSONS TM & © 2007 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.

X-MEN: THE LAST STAND MIND MAZE

Desafio na medida para passar o tempo

> **Produtora:** Hands-On Mobile
> **Gênero:** Quebra-cabeça
> **Preço:** R$ 10,00

QUEM GOSTA de quebra-cabeças tem um grande desafio pela frente. Em *Mind Maze* você deve mover um cursor para revelar uma imagem oculta dos X-Men. Este cursor deixa uma linha amarela como rastro e quando ela forma um quadrado, é possível ver a imagem oculta. Há inimigos que andam pela tela e atrapalham sua missão. Quem tiver raciocínio rápido verá imagens dos X-Men, além de ter diversão garantida por muito tempo.

TM & © 2006 Marvel. © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. © 2006 Activision Publishing, Inc.

MOON PATROL EX

> **Produtora:** Tec Toy Mobile
> **Gênero:** Ação
> **Preço:** R$ 10,00

Salve o universo a bordo de um buggy

UM CLÁSSICO dos games é renovado para os celulares, apresentando visual atual, inimigos novos e mais desafio. Em *Moon Patrol EX*, você deve proteger os planetas dos inimigos, utilizando seu buggy turbinado com poderosos canhões. Assim, você percorre as fases, saltando obstáculos e destruindo as naves adversárias. É possível escolher entre três veículos para entrar em combate. Um game obrigatório para quem gosta de lembrar dos bons tempos.

© 2005 IREM Co, Ltd/ MDream Co, Ltd. Developed by Brizo/Distributed by BAI.

WORLD POKER TOUR: TEXAS HOLD'EM 2

Faça fortuna na telinha do celular

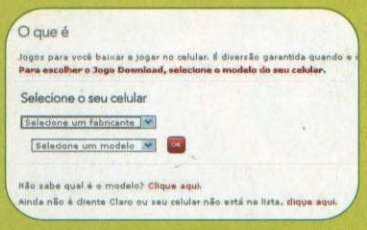
> **Produtora:** Hands-On Mobile
> **Gênero:** Tabuleiro
> **Preço:** R$ 10,00

OS GAMES de pôquer são uma verdadeira febre. E na continuação do jogo de maior sucesso do gênero, você será presenteado com diversas mesas e estilos de carta para jogar e ganhar muito dinheiro virtual. *World Poker Tour: Texas Hold 'Em 2* possui níveis de dificuldade que agradarão aos novatos e aos mestres do pôquer. Portanto, pegue seu celular, prepare o blefe e aposte suas fichas.

© 2007 WPT Enterprises, Inc. All rights reserved. WPT, World Poker Tour, and Spade Card Design are trademarks of WPT Enterprise, Inc. All rights reserved.
Bee Royal Face Card Designs used are © 2007 The United States Playing Card Company. All rights reserved.

COMO BAIXAR

A Claro permite que você compre e baixe os jogos diretamente pelo site Claro Idéias. Para isso, entre no endereço **www.claroideias.com.br**, selecione o modelo do seu telefone, escolha seu jogo, digite o número do celular e aguarde uma mensagem de texto. Em seguida, insira a senha contida na mensagem no navegador do computador e aguarde o envio do link do jogo. Depois, abra a mensagem no seu aparelho e baixe o game. O valor do game só será cobrado caso a operação seja bem-sucedida.



Ao entrar no site, escolha o modelo do seu celular para que você possa escolher os jogos

Ao escolher o jogo, clique em *Baixar* e siga os passos seguintes para finalizar a compra

TOP 5 DOWNLOADS DO MÊS DE JULHO

1. XBOX PGR RACING
2. VELOZES E FURIOSOS - FUGITIVO
3. THE SIMS 2
4. HARRY POTTER E A ORDEM DA FÊNIX
5. QUARTETO FANTÁSTICO E O SURFISTA PRATEADO

POR HUMBERTO MARTINEZ E MATHEUS BOURG

Os Gigantes da nova Geração

Nariko vai provar que é tão furiosa quanto Kratos

Conheça os games que estão tirando o sono da concorrência na guerra da nova geração e que são imbatíveis em seus gêneros

Não importa se os jogadores gostam mais de Sony, Nintendo ou Microsoft: o que faz um videogame dar certo são os jogos e não a capacidade da empresa em agradar por meio do marketing – afinal, se a Sony dependesse de suas campanhas publicitárias, o PlayStation já teria afundado.

E são exatamente jogos e exclusividades que vão fazer com que a Sony vire o jogo em 2007 e multiplique em milhões as vendas do PlayStation 3.

Entre os títulos exclusivos para PS3, três deles estão deixando a concorrência com os nervos à flor da pele: *Heavenly Sword*, *Metal Gear 4: Guns of the Patriots* e *Killzone 2*. Cada qual tem tudo para se tornar um novo parâmetro de qualidade dentro dos seus gêneros e, por si só, fazem valer tranqüilamente a aquisição de um console caro como o PS3.

Heavenly Sword e *Metal Gear 4* apenas vão apenas sustentar os títulos de melhores do ramo em dois gênero em que o PlayStation sempre foi soberano: ação e espionagem virtual. Ambos têm tudo para ir além e prometem usar boa parte da capacidade do PS3, poder que até então permanece latente e poucos conseguem enxergar os limites.

Killzone 2, por sua vez, entra em um campo que sempre foi dominado por PCs e consoles da Microsoft: shooter. Polêmico por exibir um trailer cujas cenas pareciam boas demais para ser verdade, o game revela cada vez mais qualidade e pode superar os melhores FPS atuais.

A seguir, conheça melhor três games que vão obrigá-lo a comprar um PS3.

Heavenly Sword

Produtores de jogos medievais estão obcecados com mitos relacionados a espadas e outros artefatos sagrados. Com *Heavenly Sword*, título promissor para PS3, a história não é diferente e cria um clima épico para concorrer com *God of War*.

Como o título de *Heavenly Sword* deixa bem claro, a trama do game gira em torno de uma espada sagrada que pertenceu à uma divindade e é dona de um poder fabuloso, porém suga à energia vital de quem ousar empunhá-la. O artefato tornou-se o objeto de desejo de King Botan, tirano que decide invadir a terra de Nariko, a protagonista, para capturar o objeto.

A corajosa guerreira, por sua vez, decide impedir que o artefato caia em mãos erradas e, em uma medida heróica, apodera-se da espada e decide embarcar em sua última missão em vida.

O game pode ser confundido com uma megaprodução cinematográfica. Além da grana investida por parte da Sony no projeto, trata-se de algo que vai muito além do dinheiro: a Ninja Theory tinha o jogo praticamente pronto há anos e estava só a esperando o console certo para recebê-lo com exclusividade.

Metal Gear Solid 4

Aconteceu recentemente em Tóquio, no Japão, a esperada demonstração jogável de *Guns of the Patriots*, o quarto e último *Metal Gear Solid* da carreira do ilustre Hideo Kojima. No evento, nada de videos cinematográficos ou cenas não-interativas: apenas um produtor, um telão e um público com os olhos vidrados para descobrir como o game vai criar um novo conceito de espionagem.

Na ocasião, nada menos que a comemoração pelo vigésimo aniversário da série, jornalistas e curiosos sairam da sala de conferência com uma única certeza: se há um game que pode deixá-lo babando por um PS3, este game é *MGS4*.

Caso você tenha passado os últimos dois anos trancafiado em uma bolha, basta saber que o game é uma seqüência direta de *Sons of Liberty*, o segundo game da série, e acontece em um mundo tomado pelas chamadas PMCs – companhias privadas que fornecem armamentos e soldados para guerras e conflitos militares privados. O problema é que cinco das maiores companhias deste ramo são controladas por ninguém menos que Liquid Ocelot, o temido híbrido entre Revolver Ocelot e Liquid Snake. O vilão se aproveita deste domínio e, com o intuito de conquistar o planeta, decide investir em uma insurreição armada que só o grisalho Solid Snake pode impedir.

Solid "Tiozinho" Snake vai encarar sua última missão

Killzone 2

É verdade que *Killzone 2* é o game mais discutido (e apedrejado) em se tratando de todos os projetos em desenvolvimento para o PS3. Tudo começou em 2005, quando a Sony exibiu um video do game que, de acordo com os mais céticos, era tão espantoso que jamais poderia ser realizado em tempo real rodando diretamente no próprio console. O tempo passou, a poeira abaixou e, na última edição da E3, a companhia trouxe o game à tona em uma versão mais realista, porém, ainda assim impressionante.

Embora não estejamos diante do trailer sobrenatural exibido anos atrás, é preciso falar a verdade: *Killzone 2* tem tudo para deixar muita gente de queixo caído quando chegar às lojas no início do ano que vem.

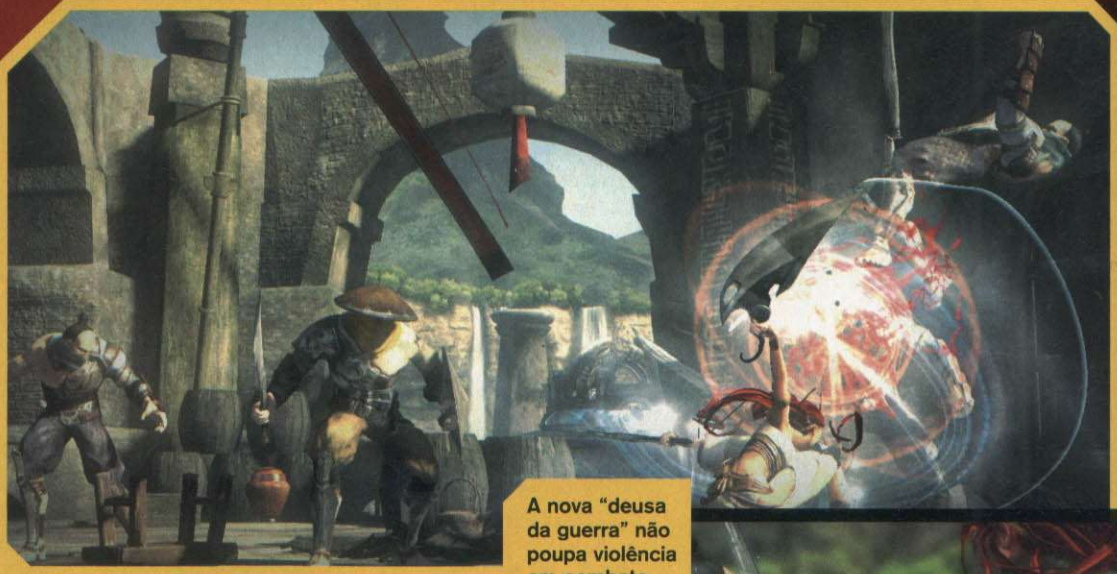
A história acontece dois anos após o primeiro game, lançado em 2004 para PS2, e narra uma investida da ISA contra o planeta Helghan, o lar dos inimigos conhecidos como Helghast. Na pele de um comandante do batalhão humano, o seu objetivo é capturar o imperador deste povo inóspito e acabar com o conflito entre as forças humanas e extraterrestres. Tudo complica quando a ISA descobre o óbvio: os Helghast são muito mais poderosos em seu hábitat natural.

A raça Helghast será o alvo no FPS mais esperado do ano

Os Gigantes da nova Geração

Heavenly Sword

Praticamente uma versão feminina de Kratos, o furioso deus caído de God of War, Nariko é a nova heroína que vai elevar as suas doses de adrenalina em um dos games mais alucinantes e promissores de 2007. E o melhor de tudo: vai aproveitar toda a capacidade do Blu-Ray



A nova "deusa da guerra" não poupa violência em combate

SISTEMA DE COMBATE

A principal arma usada por Nariko é a Heavenly Sword. Por se tratar de uma espada sagrada, ela pode adquirir três formatos diferentes, que variam durante a ação: espada dupla, espada grande e uma uma versão na qual a ferramenta ganha uma corrente para ataques a distância.

Com sua arma, a guerreira é capaz de enfrentar dezenas de inimigos ao mesmo tempo e, para não transformar as batalhas em carnificinas desenfreadas, há também um sistema de defesa eficiente. Para diversificar o combate, haverá outras armas não tão sagradas, como uma bazuca para aniquilar grandes tropas.

O sistema de combate vai sofrer grandes mudanças quando o controle da ação passar para Kai, a irmã de Nariko. A personagem conta com um estilo mais selvagem de movimentação e anda como um quadrúpede, mas ainda assim consegue executar movimentos mais acrobáticos e graciosos do que os de sua brutal irmã.

O combate em *HS* é um colírio para os nossos olhos e, durante os belíssimos combos, o jogador pode optar por assistir à ação em um ângulo mais intimista e em câmera lenta. Além de tornar a batalha mais empolgante, este recurso permite ter uma visão mais dinâmica do cenário.

MOVIMENTOS CONTEXTUAIS

Popularizados pela série *Shenmue* ou, mais recentemente, pelo excelente *God of War*, os movimentos contextuais constituem um papel fundamental para a dinâmica e o clima de ação explosiva de *Heavenly Sword*.

A versão demo exibiu uma cena muito impressionante na qual os movimentos contextuais contituíram a diferença entre um ataque extravagante ou a morte da heroína. Deslizando no melhor estilo *Tony Hawk* por uma corda no precipício, o jogador é obrigado a executar com precisão os comandos exibidos na tela para que a movimentação continue no pique. Basta um erro para que a cena perca toda a graça e torne-se atrapalhada ou arriscada.

Quando criticado em relação a essa mecânica (o criador de *Ninja Gaiden*, Tomonobu Itagaki, por exemplo, afirmou ironicamente que isso é o mesmo que minimizar o papel de quem está no comando), o produtor de *Heavenly Sword*, Kyle Shubel, foi enfático: citando o estágio das cordas sobre o tal precipício, ele comentou que seria impossível exigir que um jogador pulasse de uma plataforma para outra ao mesmo tempo em que as cordas são cortadas e os inimigos tentam atingi-lo com objetos cortantes. "Seria uma experiência muito frustrante para 99% de nossos usuários ",

MODELOS QUASE REAIS

Pode acreditar: quando *Heavenly Sword* chegar em suas mãos, prepare-se para se espantar com a qualidade das cenas realizadas por meio de computação gráfica, as tradicionais CGs.

Durante as poucas seqüências exibidas até o momento (estima-se, para a nossa felicidade, que o jogo será recheado delas), o aspecto mais impressionante está relacionado ao trabalho de modelagem de Nariko e dos demais personagens que interagem com a protagonista.

A direção de arte também impressiona pelo trabalho relacionado aos diálogos, às vozes e às movimentações faciais: é bem provável que estejamos diante do game com as animações mais bonitas e suaves de todos os tempos.

Para garantir a qualidade, estão envolvidos profissionais como Andy Serkis, o responsável pela captação de movimentos de personagens como *King Kong*, do filme homônimo, e do complexo Gollum da trilogia de *O Senhor dos Anéis*.

Capricho com a arte abusa do espaço do Blu-Ray

O PODER DO DISCO AZUL

Quem criticou a Sony por adotar o uso do Blu-ray deve estar passando por maus bocados: depois de vários desenvolvedores ressaltarem a importância da mídia, como a Rockstar (*GTA IV*) e a Epic Games (*Unreal Tournament III*), foi a vez da Ninja Theory fazer sua parte.

Em um recente documentário relacionado ao desenvolvimento de *Heavenly Sword*, o estúdio revelou que apenas a parte artística do game é responsável por ocupar 10 GB do disco em que o game é reproduzido. Ao todo, o número se refere a mais de três horas e meia de música, 4.500 linhas diferentes de diálogo e uma hora e meia de cenas não-interativas gravadas em cerca de 11 idiomas distintos. Em suma, isso significa que, mesmo sem as texturas e todos os códigos programados para o jogo propriamente dito, *Heavenly Sword* definitivamente não caberia em um DVD de camada dupla, cujo espaço total é de 9 GB.

NÃO TEM CONCORRENTE

Pode tentar buscar na memória algum título para X360 ou Wii que seja um concorrente à altura para *Heavenly Sword*, mas não há nenhum que chegue nem aos pés da aventura de Nariko.

O único título digno de ser considerado forte concorrente é *God of War*, a provável fonte inspiradora de *HS*, porém a série de Kratos e dos deuses do Olímpo ainda não chegou na nova geração e sequer foi exibida qualquer imagem sobre o projeto. A única certeza é que será uma briga boa.

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Em tom de brincadeira, o produtor Kyle Shubel afirma que, graças ao PS3, o game pode ter mil personagens na mesma tela e, ainda assim, cada um deles seria responsável pelo seu próprio sistema de Inteligência Artificial. Pode parecer exagero, mas não é. Isto porque *Heavenly Sword* é o primeiro game do PS3 a explorar minuciosamente as capacidades do processador Cell. Por conta disso, o sistema permite que muitos objetos interajam simultaneamente em uma mesma tela e, curiosamente, que cada um deles seja analisado individualmente pelo processador. Quando distantes do jogador, a IA interpreta os soldados como uma única tropa com um objetivo em comum; quando os oponentes se aproximam, entretanto, o computador divide a tropa em pequenos grupos com ambições e formas de pensar completamente distintas.

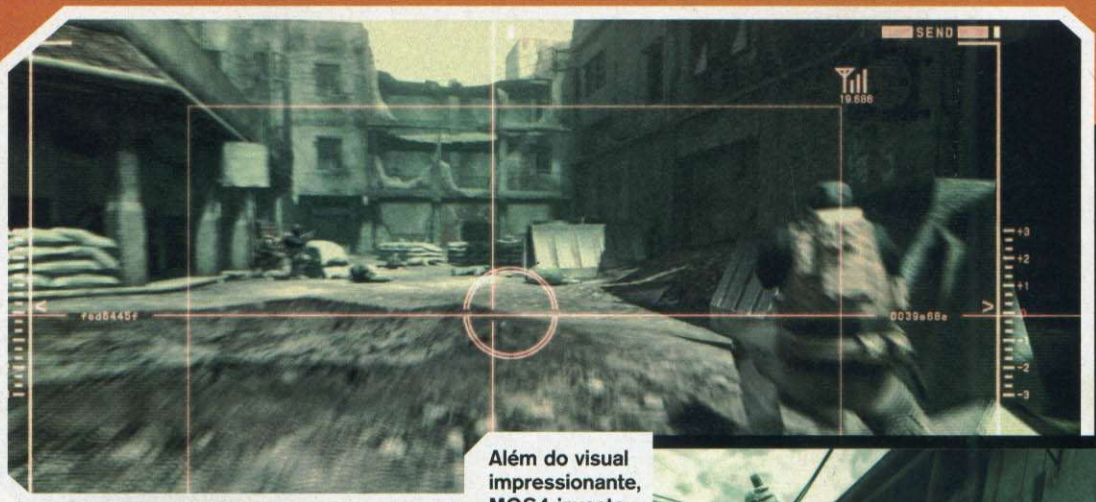
FICHA

PLATAFORMA: PS3
PRODUTORA: Ninja Theory
GÊNERO: Ação
PREVISÃO: Setembro

Os Gigantes da nova Geração

Metal Gear Solid 4 Guns of the Patriots

A última missão de Snake dirigida por Hideo Kojima (será?) vai levar os pilares da série – ficção e espionagem – às últimas conseqüências. Sistema de camuflagem inédito, novas ideologias militares, crises entre clones e um herói repleto de mistérios são atrações em um conflito de proporções épicas



JOGABILIDADE ADAPTATIVA

Embora o controle de Snake aconteça novamente sob uma perspectiva em terceira pessoa, Hideo Kojima decidiu investir pesado na revolução de um importante elemento da série: a câmera.

Mais dinâmica do que estamos acostumados, o novo sistema de câmeras pode alternar entre a visão próxima do espião ou, caso seja a vontade do jogador, pode agir com visão em primeira pessoa.

Independentemente disso, a quantidade de novidades no que diz respeito à mecânica de jogo é empolgante. Um bom exemplo é o modo pelo qual os produtores decidiram driblar a ausência das funções vibratórias do controle SIXAXIS. Em *MGS4*, um ícone em forma de sino é exibido na tela e vibra de acordo com os sons emitidos por Solid Snake. Caso a função Rumble seja adicionada ao SIXAXIS até o lançamento do game, previsto para o início do ano que vem, Hideo Kojima garante estar preparado para realizar as alterações no sistema – Hideo foi um dos produtores que mais protestaram com a saída da função Rumble.

Outra adição é o tapa-olho que o espião exibe. Ele permite que Snake enxergue mais longe por meio de um binóculo digital, que inclui visão noturna e dá acesso a imagens exclusivas enviadas por satélite.

Além do visual impressionante, MGS4 investe mais na ficção

NOVAS TÉCNICAS

Outro campo recheado de novidades em *Guns of the Patriots* é a movimentação de Solid Snake. Apesar da idade – estima-se que o espião esteja na casa dos 50 anos de idade –, ela acontece de forma fluída e natural.

Entre os diversos novos golpes, o destaque fica com os movimentos voltados ao tradicional sistema de interrogatório. É possível revistar os inimigos em busca de itens e armas. Isso nem sempre é feito de forma séria, já que o game aposta mais nas piadas dignas de Hideó Kojima. É possível, por exemplo, sacanear os inimigos desferindo socos e pontapés em partes sensíveis do corpo da vítima.

Ainda no campo "habilidade + humor", Snake poderá driblar a vigilânica usando esconderijos como latas de lixo. Porém, usar este recurso em excesso pode deixar o herói fedido (o que atrai a atenção dos guardas) ou pode até deixar o espião enjoado. Porém, em caso de cansaço ou enjôo, o espião pode folhear revistas pornôs para voltar à velha forma.

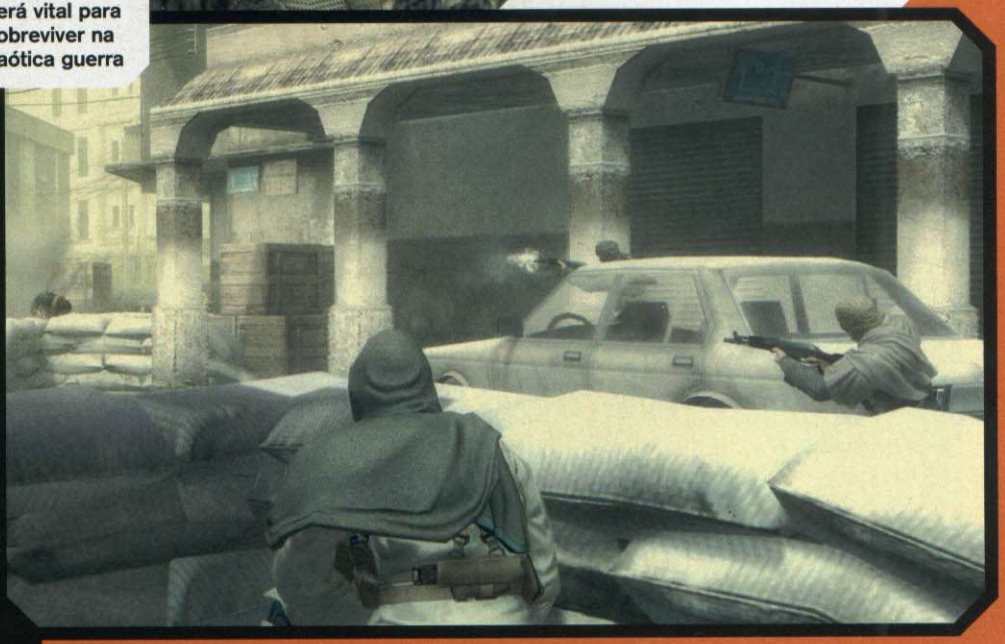
Corpo de Ocelot, mente de Liquid: eis o alvo de Snake

CAMUFLAGEM

Quando equipada, a OctoCamo constitui um dos elementos mais bacanas entre as novidades de *Guns of the Patriots*. Basicamente, trata-se de um sistema futurista de camuflagem com o qual Snake pode adotar a aparência dos objetos ao seu redor. A roupa assume as texturas de chão e paredes para tornar o espião virtualmente invisível.

Em um dos momentos mais divertidos de toda a demonstração, o personagem camuflou-se ao lado de uma estátua para que soldados que patrulhavam as proximidades não o pegasse no flagra. Ao simular a mesma textura da escultura, o espião só precisou fazer uma pose de acordo com o contexto para que os soldados não desconfiassem.

A camuflagem será vital para sobreviver na caótica guerra



JOGATINA ONLINE

Surpresa absoluta durante o evento que comemorou os 20 anos da série, *Metal Gear Online* vai engordar ainda mais o suporte da Kojima Productions ao PS3. Exclusivíssimo para o console da Sony, o game segue a mesma fórmula de *MGS4* e investe nas modalidades de multiplayer online convencionais, como o mata-mata entre duas equipes de jogadores.

Uma versão de testes vai estrear até o final do ano na PlayStation Network. O game promete levar a sério a cooperatividade entre os usuários: você poderá ter total controle sobre os seus aliados – será possível, por exemplo, acompanhar os movimentos da equipe através de paredes e demais obstáculos. O jogo, é válido deixar claro, não faz parte do pacote de *Guns of the Patriots* e será comercializado separadamente.

DESTRUINDO A CONCORRÊNCIA

Curiosamente, bastou *MGS4* ser exibido em sua versão jogável para que os executivos da Ubisoft anunciassem o adiamento de *Splinter Cell: Conviction*, o mais novo game do espião Sam Fisher, exclusivo para X360. Coincidência ou não, a verdade é que comparar os dois projetos pode dar pano para manga: enquanto a série da Ubisoft segue uma linhagem mais realista, o investimento da japonesa Konami aposta na fantasia característica da série de Hideo Kojima. Colocadas lado a lado, porém, ambas exibem um capricho exemplar em termos de visual: embora já estejamos cansados de observar apenas o estágio árido de *Guns of the Patriots*, o nível de detalhes chega a ser espantoso e supera fácil o seu adversário. E ainda falta um bom tempo para que o game chegue nas prateleiras. De fato, o adiamento de *Conviction* não poderia fazer mais sentido.

FICHA

PLATAFORMA: PS3
PRODUTORA: Kojima Productions
GÊNERO: Ação
PREVISÃO: 2008

Os Gigantes da nova Geração

Killzone 2

Sony mostra que não vive apenas de promessas e apresenta o verdadeiro sucessor de Killzone. Cada vez mais próxima do polêmico trailer exibido em 2005, a continuação para PS3 esbanja sofisticação e exibe um visual jamais visto em um game de tiro em primeira pessoa

O clima intenso de guerra cria um novo patamar para shooters

BALAS PARA TODOS OS LADOS

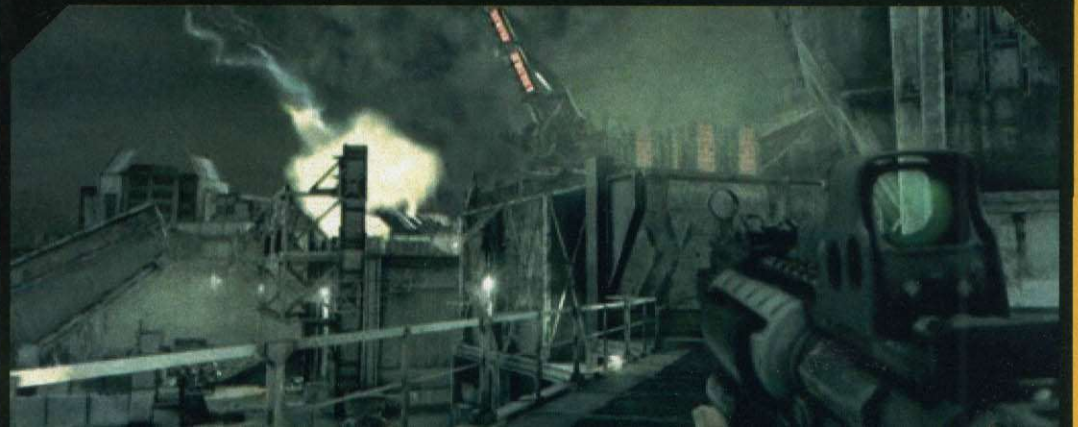
A julgar pelo único estágio demonstrado ao público até o momento, o sistema de jogo de *Killzone 2* não poderia ser mais frenético. O jogador vai encontrar-se em um local recheado de inimigos onde será comum avistar grupos de soldados espalhados por cada corredor e por cada esquina da cidade em que a primeira fase se passa. Some isso ao fato de você estar em menor número (afinal, muitos dos seus parceiros vão morrer assim que desembarcarem no local) e a sensação não poderia ser mais agoniante: os tiroteios acontecem a esmo e é preciso ficar atento para não ser pego desprevenido.

Para facilitar um pouco as coisas, *Killzone 2* conta com uma espécie de sistema de cobertura à moda *Ghost Recon*. Embora na demonstração mais recente do game esta mecânica não tenha sido devidamente explorada, seu funcionamento é simples: a partir do momento em que o jogador opta por se esconder atrás de uma pilastra, por exemplo, ele não controla mais o seu soldado em primeira pessoa, mas sim em terceira. Desta forma, torna-se muito mais fácil atingir os inimigos e evitar uma exposição desnecessária ao perigo.

VALORIZANDO A INTUIÇÃO

Seguindo os moldes de um game de tiro moderno e descolado, *Killzone 2* não faz a mínima questão de lotar a tela do jogador com índices e medidores desnecessários – eles só aparecem quando, de fato, você está atirando ou interagindo com algum objeto ao seu redor. O indicador de energia, por exemplo, não tem vez por aqui. Ao contrário, ele segue a fórmula consagrada pela série *Call of Duty* e faz com que, conforme você é alvejado, a coloração da tela mude para tons de preto e branco – para recuperar o fôlego, por sua vez, basta encontrar um local seguro e esperar por alguns segundos.

O mesmo, de certa forma, vale para o controle das diversas armas que prometem constituir o arsenal das forças aliadas. Com o intuito de traduzir o caos existente em um campo de batalha, muitos dos rifles e fuzis sequer possuem uma espécie de mira com a qual estamos acostumados. Alguns deles, por exemplo, contam apenas com um pequeno feixe de luz projetado sobre os inimigos para que o jogador saiba para que lado está atirando.



TÉCNICA CAPRICHADA

Se existe um aspecto em que os produtores da Guerrilla não podem se dar ao luxo de errar é o visual de *Killzone 2*. De 2005 para cá, o pessoal responsável pelo projeto teve tempo de sobra para otimizar texturas e elementos ligados à Física e à Inteligência Artificial. O resultado é um jogo que cria um novo patamar para um gênero tão concorrido como o de tiro em primeira pessoa.

Basicamente, todos os cenários do game contam com elementos com os quais o jogador pode interagir – alguns oferecem mais liberdade, outras menos. A verdade é que nunca a sua passagem por um cenário será igual a anterior.

Os inimigos, graças a um sistema apuradíssimo de física, reagem realisticamente a agarrões, rajadas de tiros e explosões – é possível observar Helghasts (soldados genéricos inimigos) caindo de escadas e sendo arremessados contra paredes e demais oponentes. Assim como cada um destes movimentos depende de uma série de aspectos diferentes para acontecer, o mesmo vale para o dano causado em objetos espalhados ao seu redor: do material de que eles são compostos até o calibre da sua arma, diversas informações técnicas alheias ao jogador influenciam no resultado decorrente de cada uma de suas ações.

TRILHA SONORA AFIADA

Como é de conhecimento de todo jogador que se preze, o sucesso de um game depende intimamente da composição de sua trilha sonora – quando ela é boa, consegue aumentar ainda mais o grau de imersão proporcionado por belos gráficos e por uma jogabilidade bacana. Sendo assim, *Killzone 2* aposta nesta máxima e investe pesado na composição de trilhas que conferem um ar caótico e urgente à jogatina. Não bastasse isso, o estúdio responsável pelo game ainda foi conferir de perto o desempenho acústico das armas e acessórios presentes no jogo – por conta disto, o barulho de disparos e explosões é assustadoramente próximo ao da realidade.

Objetos e alvos de carne e osso reagem de forma real aos tiros

DESTRUINDO A CONCORRÊNCIA

Embora não utilize algumas das técnicas responsáveis pelos visuais embasbacantes vistos em títulos como *Gears of War*, para Xbox 360, o game da Guerrilla conta com algumas cartas especiais na manga. O nível de detalhes na modelagem dos cenários e personagens, por exemplo, é um destes aspectos em que *Killzone 2* acaba se sobressaindo em relação à concorrência: basta conferir o rosto dos soldados para notar que tem algo de muito bem feito por ali. Prova deste capricho é o fato de que, no game, um único personagem chega a ter o número de polígonos utilizado na construção de um cenário inteiro do primeiro game para PS2.

Ainda em se tratando da comparação com o sucesso da Microsoft, é importante ressaltar as distinções no que tange à iluminação entre os dois projetos. Enquanto *Gears* utiliza uma técnica em tempo real para todas as ocasiões, *Killzone 2* aposta na mistura entre este mesmo efeito e um sistema pré-renderizado. Por conta disso, o game parece mais suave e realista do que o normal e os ambientes, por sua vez, transmitem uma sensação de profundidade e riqueza visual jamais vista até então.

FICHA

PLATAFORMA: PS3
PRODUTORA: Guerrilla Games
GÊNERO: Ação
PREVISÃO: 2008

POR MATHEUS BOURG

Spider-Man Friend or Foe

O visual pode ser simples, mas o estilo de desenho animado confere um toque irreverente à arte do jogo

Deixe o seu cérebro na gaveta e prepare-se para pensar com os punhos na única aventura do aracnídeo nova-iorquino onde será possível fazer dupla com os vilões

Diferente e divertido, *Friend or Foe* não tem a intenção de seguir as fórmulas de outros games do herói Homem-Aranha e aposta na quebra de tabus: seu personagem nunca morrerá; não será preciso acumular energia ou pontos para executar ataques especiais; vilões serão controláveis; e o modo central poderá ser jogado no modo cooperativo, em dupla.

A grandiosa ameaça capaz de obrigar heróis e vilões a unirem forças nasceu de um experimento que gerou inúmeros clones de simbiontes. Ainda não foi revelado quem é o desocupado que criou tamanha ameaça, mas sabe-se que os clones não param de se multiplicar e assombram a humanidade.

Ciente da experiência de Peter Parker com simbiontes, entidades alienígenas que usam humanos como hospedeiros, o capitão Nick Fury, líder da S.H.I.E.L.D.(a maior agência secreta dos EUA), encarrega o herói de conduzir a missão para salvar o dia.

Além de ser obrigado a salvar civis, o Homem-Aranha precisa ajudar os seus maiores inimigos, como Venom, Dr. Octopus e Duende Verde; vilões que vão ajudá-lo.

Heróis trapaceiam

Conforme a trama evolui, o game permite que o jogador desbloqueie e colecione algumas vantagens especiais, que podem ser utilizadas por todos os personagens. É o caso de habilidades clichês como invencibilidade, regenerar a própria energia ou contar com uma superforça para facilitar sua vida.

AMASSANDO OS BOTÕES

Ao contrário de *Spider-Man 3*, game mediano que acompanhou o lançamento do terceiro filme do Aranha, *Friend or Foe* compartilha a fórmula do recente *Marvel Ultimate Alliance* e usufrui de um sistema de jogo clássico, o beat'em up, estilo no qual você cria bolhas nos dedos após espancar inúmeros oponentes.

É possível recrutar 12 personagens distintos durante a sua jornada por territórios como Japão, Nepal e Egito. Embora as opções em termos de personagens não sejam muito vastas, a dica é balancear ao máximo sua equipe porque cada guerreiro tem suas habilidades específicas (são um tanto quanto óbvias, já que as capacidades distintas variam como força e agilidade).

Genéricos, os inimigos lembram (e muito) os soldados rasos do universo de Power Rangers

FICHA

PLATAFORMAS: PS2, PSP
PRODUTORA: Next Level Games
GÊNERO: Ação
PREVISÃO: Outubro

Selecionáveis

SACA SÓ A LISTA COM ALGUNS DOS PERSONAGENS QUE VOCÊ PODERÁ CONTROLAR NO GAME:

- Homem-Aranha
- Duende Verde
- Dr. Octopus
- Blade
- Homem-Areia
- Venom
- Nick Fury

É bem provável que você pense que o game não passa de um caça-níquel derivado de um gênero pra lá de batido. Acontece que é justamente na fórmula do jogo em que ocorrem as principais mudanças. Em primeiro lugar, você não pode morrer durante todo o jogo – isso multiplica o fator "diversão sem compromisso". Isso não significa que você é invencível ou que algo impeça o seu time de sucumbir, seu personagem simplesmente renasce no mesmo local onde morreu e não há contador de vidas – isso sem precisar refazer as tarefas já realizadas.

Outro aspecto interessante e bastante incomum em jogos deste tipo é a liberdade com que você pode executar os comandos especiais de cada personagem. Cada um dos três poderes possíveis para cada herói pode ser desferido ininterruptamente sem que qualquer barra precise ser preenchida. Ponto mais do que positivo para quem não gosta de esperar para usar os poderes mais legais do Aranha, as bombas de abóbora do Duende ou a eficiência dos tentáculos do Octopus. Caso se saia bem com estes especiais, o jogador pode desbloquear um medidor que aperfeiçoa e intensifica todos os seus ataques conforme o jogo progride.

SEGREDOS

Para não dizer que pancadarias entre quatro jogadores contra o resto do mundo é tudo que *Friend or Foe* oferece, há também uma enorme quantidade de segredos para coletar. Ao mesmo tempo em que enfrenta os vilões, você terá que vasculhar os cenários em busca de itens secretos, que servem para habilitar coleções Marvel (artes e afins), técnicas especiais e minigames.

SEM INTERRUPÇÕES

Como era de se esperar de um game como *Friend or Foe*, a jogatina multiplayer exerce um papel fudamental. Além de uma modalidade competitiva na qual um jogador enfrenta o outro em duelos frenéticos e com grandes abusos de poder, o jogo permite que toda a campanha principal seja finalizada ao lado de um parceiro local. No caso do PS2 é preciso apenas conectar um segundo controle ao console para que o comando de um dos quatro integrantes seja transferido para o seu parceiro – sem qualquer tipo de interrupção. Não há garantias de que o número de inimigos ou nível de dificuldade seja reajustado para tornar o modo cooperativo mais desafiante, o que pode tornar o game fácil demais quando jogado em dupla.

Em se tratando do PSP, entretanto, a Activision optou por não revelar absolutamente nada a respeito das modalidades e possíveis interações multiplayer. Porém, dificilmente o modo cooperativo ficará de fora do portátil.

Lost: The Videogame

Chega de esperar por respostas: investigue por conta própria a ilha mais misteriosa da televisão

FICHA
PLATAFORMA: PS3
PRODUTORA: Ubisoft Montreal
GÊNERO: Aventura
PREVISÃO: 2008

O protagonista é o sujeito da foto abaixo e, embora seja muito parecido com Jack, o "herói" de Lost, tudo indica que seja um personagem inédito

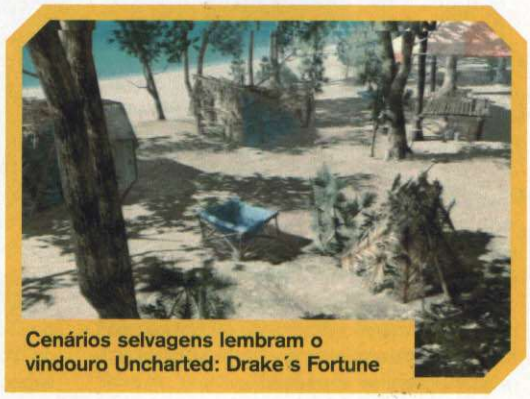
Fruto de uma parceria com os produtores do canal norte-americano ABC, responsável pelos direitos de exibição do seriado *Lost* nos EUA, a adaptação do drama dos sobreviventes do vôo 815 será lançada simultaneamente com a estréia da quarta temporada do programa nos EUA, no começo de 2008.

No game, cuja ambientação lembra os traços de obras como *Uncharted: Drake's Fortune*, porém não tão complexas quanto, você vai controlar um dos sobreviventes do avião que caiu em uma ilha perdida em algum ponto do Oceano Pacífico.

Seguindo a estratégia que popularizou o show por todos os cantos do mundo, incluindo o Brasil, onde a série é exibida pelo canal pago AXN e pela Globo, *Lost: The Videogame* já encontra-se cercado por dúvidas e mistérios. Até o momento, tudo o que foi revelado pela Ubisoft consiste em um video de apresentação que, ao que tudo indica, já conta com algumas seqüências do jogo.

A única certeza sobre a adaptação, de acordo com o estúdio francês, é a de que o jogador vai controlar um dos moradores da ilha e terá que entender o seu passado, buscar redenção e, é claro, escapar ileso de volta para casa.

Basicamente, o esquema de *Lost* consiste na velha e básica fórmula de exploração de cenários, coleta de itens e resolução de enigmas: tudo isso ao mesmo tempo em que é preciso se acostumar com o controle de um personagem muito parecido com Jack, o mocinho do show, mas que, provavelmente, é um personagem inventado para o game. John Locke e Sawyer, que aparecem na demonstração do game, dificilmente serão controláveis. Só é garantido que os coadjuvantes poderão informar coordenadas e oferecer missões secundárias. Estas tarefas, de acordo com os criadores do game, envolverão enigmas convencionais em cenários famosos, como as escotilhas, acampamentos e estações submarinas. A força também será necessária para encarar animais da floresta e o temido monstro da fumaça, o "Lostzilla".



Cenários selvagens lembram o vindouro Uncharted: Drake´s Fortune

△ SERIADO HEROES TAMBÉM ESTÁ NOS PLANOS DA PRODUTORA

Lost não foi a única surpresa reservada pela Ubisoft para a Comic-Con, convenção sobre HQs que aconteceu em San Diego, nos EUA. Isso porque o estúdio aproveitou a ocasião para revelar que, em parceria com a rede de televisão NBC, está desenvolvendo um jogo do seriado *Heroes*, exibido por aqui pelo canal a cabo Universal Channel. O game será lançado em 2008 para PS3 e a estréia está prevista apenas para o ano que vem. O jogo está sendo produzido com a colaboração de produtores do seriado e, ao contrário do que o público poderia imaginar, busca apresentar uma narrativa original com o intuito de prolongar a vida útil do seriado. Tudo o que se sabe até o momento é que se trata de um jogo de ação em terceira pessoa em que será possível controlar boa parte do elenco tradicional do show e usar os seus poderes.

The Simpson Game

Homer e sua prole vão satirizar games famosos em sua nova aventura para toda a família Sony

Após os bons tempos dos games de Simpsons nos arcades da década de 90, *The Simpsons Game* é a promessa de que a franquia voltará a emplacar como aventura virtual com a mistura adequada de comédia e bons desafios.

Sob consultoria de Matt Groening, o criador do desenho, *The Simpsons Game* tem roteiro original e narra a trajetória da família de Springfield quando Homer, Bart, Marge e Lisa descobrem que, por alguma razão bizarra, podem executar poderes dignos de um jogo eletrônico.

As habilidades serviram como uma luva, considerando os perfis dos personagens: Homer pode se transformar em uma bola de gordura e engolir todos os objetos à sua volta; enquanto Bart vai tornar-se o pentelho mais equipado de Springfield com sua capa de super-herói e uma arma que dispara ganchos.

Em Medal of Homer, o acéfalo precisa motivar o exército francês a batalhar

FICHA

PLATAFORMAS: PS3, PS2, PSP
PRODUTORA: Eletronic Arts
GÊNERO: Aventura
PREVISÃO: Novembro

FAMÍLIA UNIDA

Como todo o jogo gira em torno das habilidades especiais e de quebra-cabeças que só podem ser resolvidos por meio destes poderes, a EA desenvolveu a aventura de modo que até dois jogadores possam curtir a modalidade cooperativa juntos e divirtam-se lado a lado com a telinha dividida. Porém, é preciso ressaltar que isso é válido apenas para usuários de um mesmo console – se depender dos produtores, não haverá jogatina online.

ZOEIRA SEM DÓ

Como não poderia deixar de ser, o game segue os passos do seriado televisivo e não vai abandonar sua costumeira paródia inteligente. No caso, *The Simpsons Game* vai sacanear outros jogos, como *Medal of Honor* e *Shadow of Colossus*, por exemplo. Se você for um fã fervoroso de alguma das marcas usadas para sátira, leve na esportiva, pois os próprios produtores já deixaram claro que, assim como no polêmico episódio em que os Simpsons sacanearam o Brasil, tudo não passa de uma brincadeira.

O primeiro exemplo do que está por vir foi apresentado na E3 2007 na fase Medal of Homer, em que o pai sem noção leva o Bart a um vilarejo francês em guerra que está prestes a se render e ajuda o povo a recuperar o espírito de luta – não sem antes tirar um sarro com velhas piadas de guerra sobre a superioridade americana.

Shadow of Colossus inspirou o estágio Shadow of the Colossal Donut (algo como "Sombra da Rosquinha Colossal"), em que a missão é controlar Homer e distrair um doce gigante, enquanto Bart aproveita para chegar ao topo do monstro e destruir o seu circuito eletrônico.

Com lançamento previsto tanto para PS3 quanto para PS2 e PSP, *The Simpsons Game* esbanja carisma por conta do estilo visual adotado no game. Basicamente, trata-se de uma técnica de cel-shading que, para melhor se equiparar ao desenho animado, transmite a sensação de que os personagens estão "achatados", independentemente do ângulo exibido pela câmera do jogador. Isso garante que o game fique bonito em qualquer um dos consoles que você escolher jogar, mas é certo que o visual no PS3 é infinitamente superior.

Bart poderá alcançar itens em lugares mais altos com sua capa de super-herói

A família toda vai participar, mas Maggie e os mascotes não serão jogáveis

Beowulf

Épico da literatura inglesa é transformado em uma das grandes promessas de pancadaria medieval

FICHA
PLATAFORMAS: PS3,PSP
PRODUTORA: Ubisoft Tiwak
GÊNERO: Ação
PREVISÃO: Novembro

As armas possuem prazo de validade e devem ser trocadas com o passar do tempo para não quebrarem na hora do perigo

Filmes, livros, desenhos e até músicas são elementos de universos ricos para os olhos da produtora Ubisoft e uma fonte infinita de inspiração para boas adaptações. Com experiência neste segmento, a Ubi fechou uma parceria com o cineasta Robert Zemeckis (*De Volta para o Futuro*, *Forrest Gump*)para lançar, simultaneamente à produção cinematográfica, um game inspiradono universo do guerreiro Beowulf, herói da literatura inglesa cuja saga é narradapor meio de um poema datado do século 4.

Se você não faz idéia do que estamos falando, basta saber que este tal poema, além de ser considerado como o principal épico do Reino Unido, não possui um autor definido e narra a trajetória de um bravo guerreiro da tribo escandinava dos Geats, território hoje ocupado pela Suécia. Dividido em cerca de três capítulos, o texto narra grandes batalhas vividas por Beowulf.

No game, o guerreiro já foi nomeado como rei de seu próprio povo e criaturas miticas buscam vingança por conta da morte de seus ancestrais. Para se certificar de que essa trama renderá bons frutos, o projeto é conduzido pela equipe que criou *Ghost Recon Advanced Warfighter*.

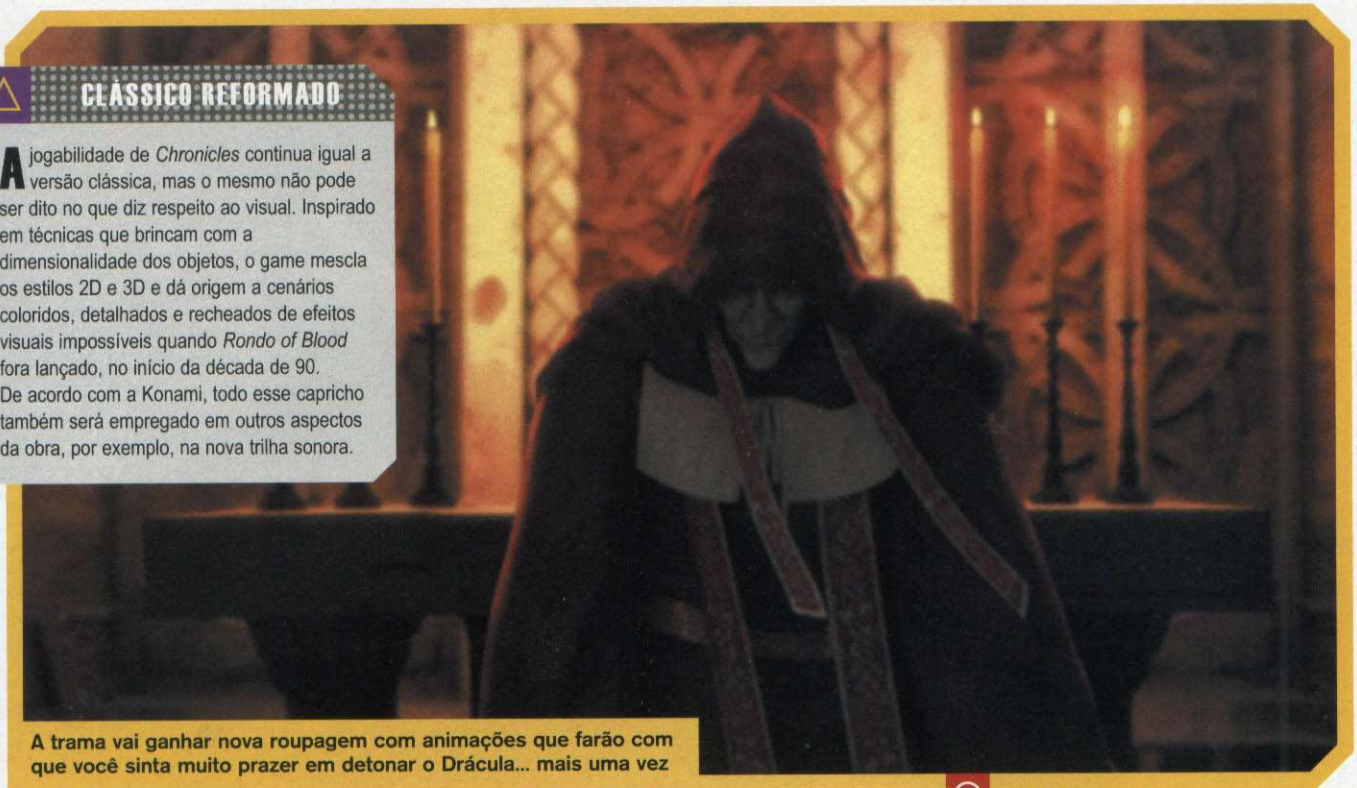
ESTRATÉGIA NOS TEMPOS MEDIEVAIS

Se você testou *Ghost Recon AW*, lançado para os três consoles da Sony, sabe que o seu elemento vital é a estratégia. *Beowulf* também bebe desta fonte e exige que o jogador não pense apenas em si mesmo, mas também em todos os seus aliados e subordinados à sua volta. É importante ter em mente que o herói representa uma majestade cujas ações, boas ou más, influenciam diretamente no comportamento dos soldados e do próprio personagem. Conforme o jogo progride, por exemplo, é possivel notar que até mesmo a face de Beowulf pode ser moldada de acordo com a índole adotada pelo jogador, variando de uma expressão austera para pura ira.

Por isso, o sistema de controle é em terceira pessoa, opção escolhida para que o jogador possa ter uma visão mais ampla do combate, parte essencial do game, e veja sempre quem está ao redor para não dizimar injustamente os seus parceiros.

Todo esse toque de estratégia está intimamente ligado ao desempenho que você pode exibir no campo de batalha. No game, você poderá usufruir de dois tipos de golpes: os mágicos e os carnais. O primeiro grupo corresponde a ataques fantásticos e devastadores. Já o sistema carnal, ou seja, o mano-a-mano, promete bastante diversidade. Isso se deve ao fato de que, embora todos os itens do cenário possam ser utilizados como armas, estes mesmos objetos têm validade determinada. Caso você utilize um martelo para acabar com a vida de vários inimigos, por exemplo, logo ele ficará desgastado e não servirá mais. Se você não ficar esperto e não trocar de arma com freqüência, poderá quebrar sua ferramenta no calor do combate e terá que se virar com as mãos vazias – está certo que Beowulf é praticamente o "pai" do Conan e, como tal, sabe se virar com os próprios punhos.

Beowulf é um rei e as suas ações influenciam o comportamento dos personagens ao seu redor



A trama vai ganhar nova roupagem com animações que farão com que você sinta muito prazer em detonar o Drácula... mais uma vez

CLÁSSICO REFORMADO

A jogabilidade de *Chronicles* continua igual a versão clássica, mas o mesmo não pode ser dito no que diz respeito ao visual. Inspirado em técnicas que brincam com a dimensionalidade dos objetos, o game mescla os estilos 2D e 3D e dá origem a cenários coloridos, detalhados e recheados de efeitos visuais impossíveis quando *Rondo of Blood* fora lançado, no início da década de 90. De acordo com a Konami, todo esse capricho também será empregado em outros aspectos da obra, por exemplo, na nova trilha sonora.

FICHA

PLATAFORMA: PSP
PRODUTORA: Konami
GÊNERO: Ação
PREVISÃO: Novembro

Castlevania: The Dracula x Chronicles

Em sua estréia no portátil da Sony, saga da família Belmont conta com visual remodelado e uma infinidade de extras

O visual, agora remodelado, é muito mais nítido por conta da telinha do PSP

Há um bom motivo pelo qual *Dracula X Chronicles*, o primeiro *Castlevania* para o portátil PSP, carrega três jogos distintos em um só pacote: de acordo com a Konami, a trama de cada um deles está intimamente ligada. Isso porque o game acontece cinco anos antes de *Symphony of the Night*, incluso no pacote, e vai explicar o que levou Richter Belmont a enfrentar Drácula em sua própria fortaleza no início de um dos jogos mais aclamados de PSOne.

Não bastasse a inclusão deste extra de respeito, *Chronicles* é inspirado em um outro episódio da série que poucos conhecem: Dracula X: *Rondo of Blood*, lançado para PC Engine só no Japão.

Embora conte com um sistema de combate extremamente linear – não é preciso, por exemplo, evoluir o físico de Richter, como é necessário com Alucard em *Symphony* –, *Rondo of Blood* conta com uma infinidade de caminhos opcionais, que, no caso de *Chronicles*, podem resultar no desbloqueio de extras interessantes, como a versão clássica de *Rondo of Blood*, exatamente como era no PC Engine em 1993; e a versão melhorada de *Symphony of the Night*.

MANTENDO A TRADIÇÃO

Demonstrado ao vivo e em cores na última edição da feira de quadrinhos Comic-Con, em San Diego, EUA, *Chronicles* provou que respeita os elementos clássicos: há candelabros para destruir e revelar corações flutuantes; paredes que escondem passagens e itens secretos; e um arsenal variado e luxuoso como sempre foi.

Além dos itens convencionais, como espadas sagradas e adagas míticas, haverá ataques especiais com machados, lanças, crucifixos e água-benta.

M-D G
M-D GAMES
AQUI O CAMPEÃO DO MUNDO É VOCÊ !!!
Souza
Jogador do
São Paulo F.C.
3361-8844
3361-4957
3338-1801
TELEVENDAS: 3331-7286
ENTREGAMOS GRATUITAMENTE
EM TODA A GRANDE
SÃO PAULO
FALE COM NOSSOS ATENDENTES
PREÇOS ESPECIAIS PARA LOGISTA CONFIRA

AMES

(SUPER LANÇAMENTO)

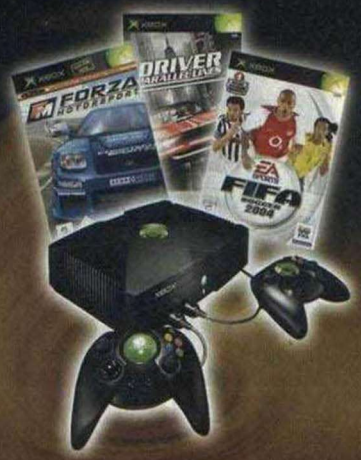
X-BOX 360 C/ 3 JOGOS
R$ 1.899,00

CONFIRA AGORA
10 MOTIVOS PARA VOCÊ COMPRAR SEU PS2!!!

1º APARELHO NOVO
2º RODA TUDO DIRETO!!!
3º GARANTIA DE 1 ANO TOTAL DO APARELHO
4º CONTROLE ORIGINAL
5º + I CONTROLE ORIGIANAL
6º MEMORY CARD ORIGINAL
7º BASE VERTICAL
8º MOCHILA
9º CONTROLE DVD ORIGINAL
10º OS 10 MELHORESJOGOS PARA O SEU PS2

PROMOÇÃO ESPECIAL

Memory card
R$ 39,90
CONFIRA!!!



X-BOX C/ 3 JOGOS
R$ 879,00

SEU PLAY SLIM
A APARTIR DE
R$ 520,00
CONFIRA!!!

PSP + DOWNGRADE
R$ 849,00

SEU PS2 COM HD
R$ 339,00

HD DE 40 GB
R$ 179,00

HD DE 80 GB
R$ 209,00

MEMORY STICK
PSP 1 GB
R$199,00

(INSTALAÇÃO GRATIS)

Produzido por OPUS Fotografia f: (11)5506-9979

Raw Dan

A fúria da natureza coloca um grupo de pessoas em uma tremenda encrenca. Cabe a você salvar a vida de todos e ainda desvendar um grande mistério

FICHA

PLATAFORMA: PS2
PRODUTORA: Irem Software Eng.
GÊNERO: Aventura
JOGADORES: 1
NOTA: 7,0

Sim, esta arte parece com as usadas nas capas de jogos de Atari

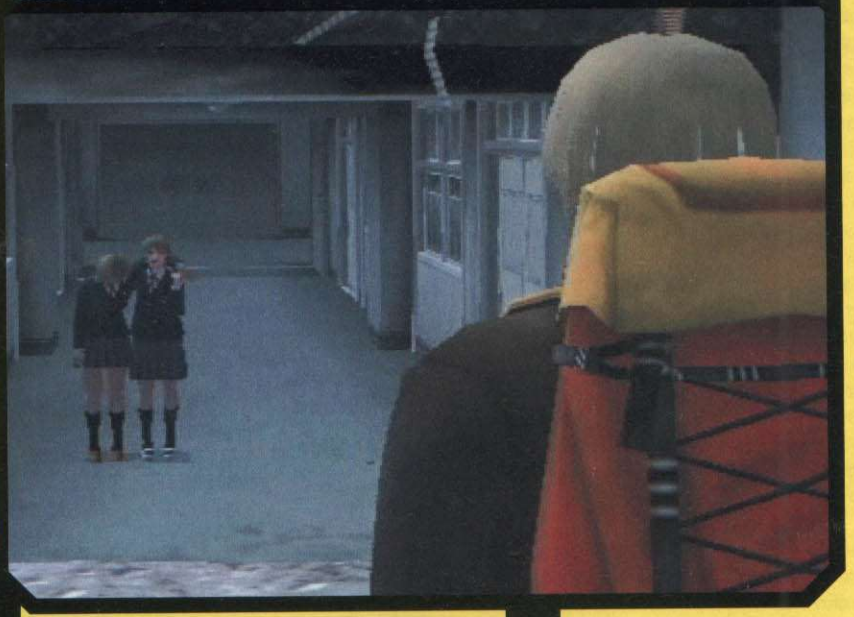
ger

A ilha chamada Geo City esconde muitos segredos. As autoridades locais estão envolvidas em atividades secretas que podem ter relação com a catástrofe

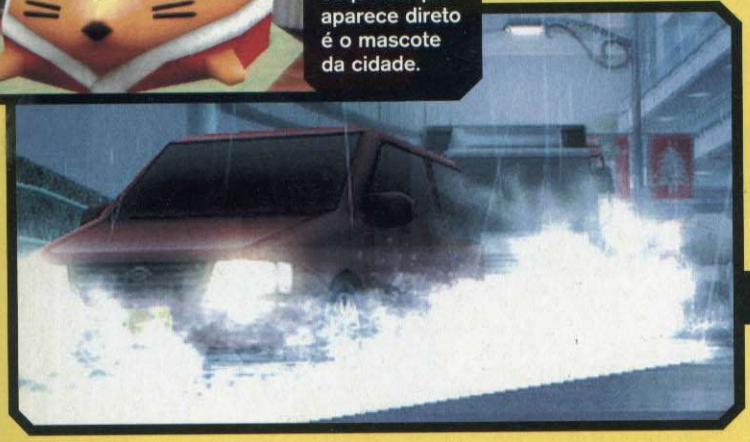
aw Danger segue na linha do seu antecessor, o praticamente desconhecido *Disaster Report*. O seu desafio é sobreviver a desastres naturais de forma razoavelmente realista e criativa. *Disaster Report* ofereceu os perigos de uma cidade devastada por terremotos como palco de sua trama e *Raw Danger* o situa em uma cidade abalada por um devastador maremoto.

A ilha fictícia conhecida como Geo City e Del Ray sofre com uma catastrófica inundação e cabe ao jogador ajudar os habitantes a sobreviver.

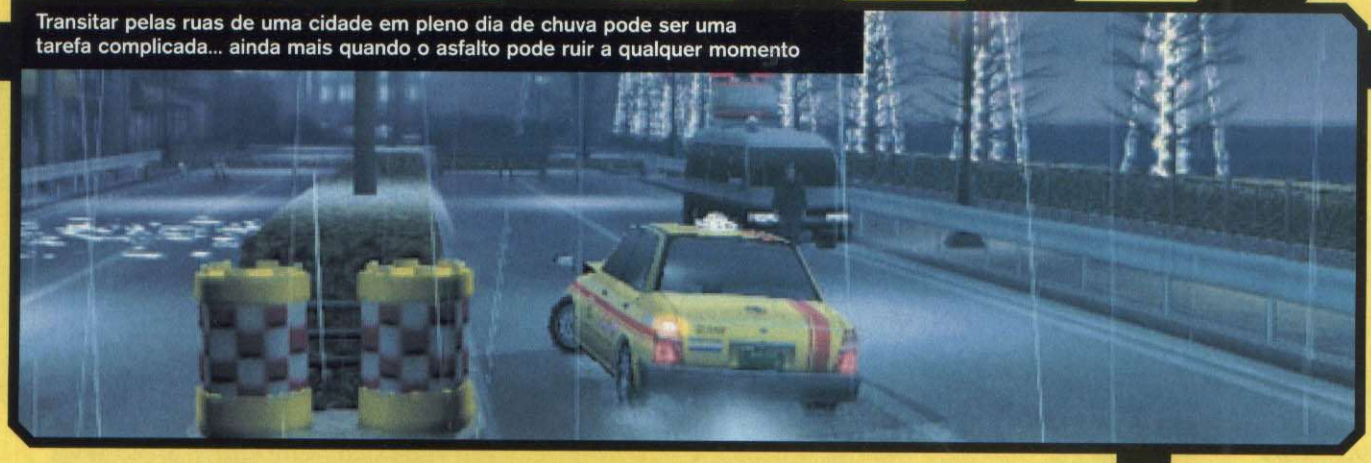
Ao todo, são seis personagens para controlar, todos espalhados em diferentes pontos da mesma cidade e cada um possui sua história particular. O mais interessante é que as ações de um personagem podem mudar os acontecimentos que rolam com os outros. Cabe a você controlar o destino de todos eles e, de quebra, descobrir o que está acontecendo nesta misteriosa cidade.



Esse ratinho esquisito que aparece direto é o mascote da cidade.



Transitar pelas ruas de uma cidade em pleno dia de chuva pode ser uma tarefa complicada... ainda mais quando o asfalto pode ruir a qualquer momento



TUTORIAL

A simulação começa no salão central do Del Ray Relief Center. Esse local é composto por cinco salas e cada uma oferece uma aula diferente.

• Sala 1
Ao fundo da sala você vai encontrar Geo, a mascote de Geo City. Vá até ele e aperte ● para bater um papo. A partir deste momento, você pode apertar o botão R3 sempre que desejar para abrir o mapa da cidade. Saia e siga para a segunda sala.

• Sala 2
Um balde de água fria vai cair na sua cabeça assim que você entrar nesta sala e sua barra de BT (temperatura do corpo) vai surgir. Pegue o item sobre a mesa e aperte ■ para abrir o menu e selecioná-lo. Em seguida, vá até o fundo da sala e converse com Geo para conhecer o Survival Point (indicado pela flecha amarela). Este local serve para restaurar o seu calor e secar as suas roupas, além de salvar o seu progresso. Seque a roupa e depois fale com Geo novamente.

• Sala 3
Entre na sala e chame Geo – aperte o botão L1. Puxe a cadeira e pressione R1 para abaixar. Fale com Geo e siga para o segundo andar do edifício.

• Sala 4
Persiga Geo. Em primeiro lugar, pule sobre o buraco e escale as paredes adiante. Suba pela escada de mão, atravesse a ponte e, por último, desça até o nível no qual Geo se escondeu.

• Sala 5
Passe o primeiro trecho alagado e aperte ✖ para superar a correnteza. Logo em seguida, use R1 para segurar nos postes e, por último, segure no ferro do lado esquerdo. Fale com Geo para concluir o tutorial.

DETONADO

CENÁRIO 1
JOSHUA HARWELL

01. Vá para esquerda e siga pelo corredor. Entre na cozinha e converse com o chefe. Pegue o carrinho e empurre-o até a mesa central do saguão. Converse com a bela Stephanie e responda sempre com a primeira opção para ajudá-la. Siga a garota.

△ JOSHUA HARWELL, O JOVEM GARÇOM

Joshua Harwell é um jovem de 22 anos que estava trabalhando como garçom na inauguração da Cidade de Geo quando o desastre começou. Seu objetivo é avisar os convidados distraídos do perigo iminente e também salvar Stephanie MacMurrogh, sua nova paquera e parceira profissional.

Herói de improviso, Joshua vai ganhar pontos se conseguir salvar sua garota

02. Volte ao salão de convenções e converse com o prefeito, o homem de terno amarelo. O político vai pedir um copo d'água. Vá até a cozinha, fale com o chefe e pegue o copo para levar ao prefeito. Após a reunião com os funcionários do hotel, volte ao salão principal, saia pela porta da direita e fale com todos os visitantes que estiverem por lá.

03. Siga pelo corredor do lado direito, entre no banheiro e salve o cara que está por lá. Prossiga pela direita e use o dispositivo

do lado esquerdo para aquecer seu corpo. Grite para chamar um homem que está orientando outros visitantes. Volte e passe abaixado pelo buraco na parede à esquerda.

04. Salve o jogo no fogão da cozinha e vá para o corredor. Vire para o lado esquerdo, passe pela escada e entre pela primeira porta à esquerda. Pegue sua mochila no armário A-5. Volte ao corredor, pegue a escada em frente e leve-a até a segunda porta do lado esquerdo para salvar Stephanie. Volte ao local da escada, apague a luz e corra até a escada.

05. Pegue o celular no chão para servir como lanterna. Grite e abra o armário. Fale com a garota e ela vai ajudá-lo a empurrar os armários. Volte à cozinha. Pegue a lanterna na parede e retorne ao salão. Passe pelo lado esquerdo e tome cuidado com os tremores.

06. Siga até as escadas rolantes e volte para ajudar sua amiga. Suba pela escada e pegue o megafone do lado esquerdo das grades. Volte para o lado oposto e use o megafone

para chamar os sobreviventes. Puxe o pano, passe pelo buraco e vá pela direita. Pegue o galão de querosene e use-o no aquecedor.

07. Fale com o operário e segure a barra do lado direito para atravessar a ponte. Suba pelas escadas e use o cano para chegar ao lado oposto. Pegue a escada de cordas à esquerda e use-a no local em que há quatro pequenos mastros. Quando o operário cair, ajude-o. Use a corda à direita para chegar ao elevador e pule quando ele estiver bem perto.

DOWNTOWN

08. Vá até o caminhão para ser abordado por um detetive. Você precisa escolher se quer ou não denunciar a fugitiva – isso interfere nos futuros acontecimentos do jogo. Siga para a direita e pegue um guarda-chuva na loja.

09. Volte e siga para a direita para chegar a um local onde tudo está eletrificado. Passe pelo caminho de terra, entre na casa e pegue a corda. Retorne, deixe Stephanie subir nas suas costas e, no alto, dê a corda para ela. Desvie do lixo e suba pela rampa.

DOWNTOWN STATION AREA

10. Siga a garota e o chão vai desabar. Entre na casa à direita, pegue a alavanca e saia. Passe pelas catracas do metrô e use a alavanca no botão vermelho. Desça pelo outro acesso do metrô. Salve o jogo na fogueira.

11. Ligue a sua lanterna, use novamente a alavanca e passe pelas pontes até chegar à escada. Suba e encontre a garota. Saia ônibus, fale com a sua amiga e siga o chefe. Ajude-o a sair da borda da rua destruida.

HISTORIE DISTRICT

12. Siga em frente. Desça pelo ônibus e o caminhão. Passe sob o ferro e suba pelo trem. Pegue o jet-ski e use-o para chegar ao outro lado na loja – entre pelo vidro, nos fundos. Pegue o pé de cabra na sala do lado esquerdo, saia e abra o caminhão. Pegue novamente o jet-ski e passe por dentro do baú do caminhão, suba pela placa e atravesse a ponte. Quando ela se romper, passe para o outro lado antes que a onda leve você.

SAINT VINCENT DISTRICT

13. Vá em frente até encontrar uma mulher. Encontre o ônibus e retorne para salvar a garota. Continue para a sua direita, mova a escada e suba até a rua. Salve o jogo e saia da rua. Desça pela passagem no canto esquerdo e, após o desmoronamento, siga até o fundo e entre no buraco.

14. Prossiga pela próxima rua até encontrar um caminho cheio de entulho. Vá até a loja e faça o caminho de volta até o Save. Fale com a mulher para conseguir ajuda, vá na frente da loja e movimente o símbolo vermelho. Pule na loja e vá para o lado esquerdo. Vire novamente à esquerda, até chegar ao local onde Stephanie está. Vire para o lado oposto da placa vermelha e use a corda para descer.

15. Pegue o caminho da direita e passe com cuidado, pois a ponte vai ser destruida – use a corda para não cair. Fale com Stephanie.

ANGELINE AREA

16. Siga pelo estacionamento até voltar à rua. Vá pelo caminho à direita até o cruzamento e siga pela rota à esquerda. Fale com Stephanie e leve-a até o restaurante. Escolha a primeira opção e salve o homem. Volte ao restaurante e fale com a garota. Vá até a cozinha e prepare uma refeição para sua companheira.

MISSION CARE CENTER

17. Salve o seu progresso e volte mais uma vez para a rua. Siga pelo caminho da direita para pegar o bote – pegue a escada primeiro e posicione-a em frente ao buraco na parede.

18. Siga pelo caminho entre as construções e vá até o final do percurso. Uma casa vai desabar, não encoste nos fios do local ou vai levar um tremendo choque. Prossiga pelo novo caminho e vire à direita. Tome cuidado com os obstáculos e encontre Stephanie.

DEL REY INNER PARK

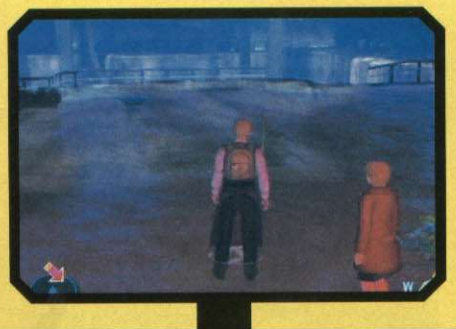
19. Continue em frente e tome cuidado com a correnteza. Atravesse a ponte para chegar às docas. Saia do bote, siga para a tenda e fale com Stephanie. Leve o sobrevivente até a tenda. Vá ao trailer, fale com o homem, pegue a comida e leve-a para o médico.

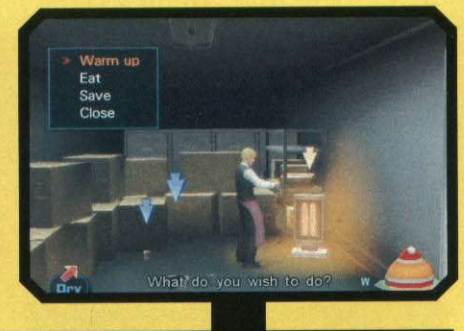
20. Siga sua amiga até o estacionamento. Corra e desvie da chuva de objetos e também dos carros. Vá pela passagem do lado direito da tenda, aproxime-se da grade e suba até chegar à escada.

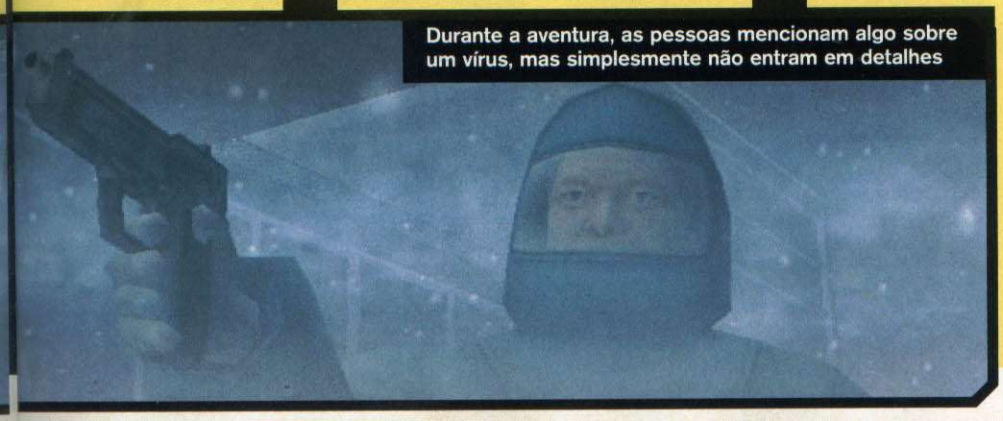
Cental Geo District

21. Joshua está no meio de uma tempestade e pode cair a qualquer momento. Ande com cuidado e calma para não ter que começar tudo novamente. Siga até a passagem do lado esquerdo e desça pela escada. Atravesse a ponte, tome cuidado com a placa e continue em frente pela nova passagem.

22. Ao encontrar uma nova escada, suba e siga em frente. No final, pule e grite para chamar a atenção de Stephanie. Ajude a garota e siga pela porta vermelha. Vá pelos vagões do local e desça pela escada.







Durante a aventura, as pessoas mencionam algo sobre um vírus, mas simplesmente não entram em detalhes

DEL RAY STATION AREA
23. Suba pelas escadas até chegar à estação. Pegue o caminho mais curto para chegar até a, área mais baixa da estrutura. Desvie da arvore de natal e encontre o pai de Stephanie.

CENÁRIO 2
AMBER BRAZIL

GEO POLICE
24. O cenário de Amber começa em uma lembrança. Siga até o quarto e saia. Quando o quadro cair, pegue a foto e passe por baixo da mesa. Pegue o item. Dentro da cela, vá até o banheiro, saia e grite para chamar a atenção do guarda. Puxe a barra do local e saia pelo buraco. Fale com o policial e pegue as chaves na parede.

25. Siga o policial de perto e use a sua chave para abrir o portão. Passe pelo buraco na parede e siga pela direita. Entre pela primeira porta, puxe a escada até a janela e saia pelo buraco no alto. Com Amber na rua, espere o policial afastar-se e corra para baixo. Continue para o lado direito e espere um cano cair. Corra para longe do policial.

CENTRAL GEO DISTRICT
26. Vá para a esquerda e espere o policial. Quando ele se afastar, corra até a próxima rua. Pegue a passagem do lado esquerdo e salve o jogo. Vire à esquerda e tome cuidado com a enorme explosão. Prossiga e, outra vez, opte pelo caminho da esquerda.

27. Prossiga até chegar a um prédio que já sofreu a ação do maremoto e está todo destruído. Quando o local for inundado, suba no telhado. Vá para o outro lado e escale.

DOWNTOWN STATION AREA
28. Siga o homem e vire à esquerda. Quando os policiais estiverem distraídos, corra e suba pela escada. Assim que o policial bobear outra vez, desça e entre na estação. Entre pela porta à direita e saia da loja. Passe pela escada, siga pelos vagões até a nova escada. Suba e vá pela direita.

HUDSON TUNNEL
29. Vá até o final da rua. Tome cuidado com o detetive e siga pela rua estreita até o parque. Suba pela rampa até chegar ao carrinho. Entre na estação e desça para encontrar o homem em frente à árvore de natal. Suba e passe pela porta. Pegue o cortador de fios, volte até a grade a abra um caminho.

LANDMARK APARTMENTS
30. Continue e encontre um rapaz. Pegue o caminho da esquerda e continue subindo a rua, sempre desviando dos carros. Vire à direita e entre no apartamento. Suba pelas escadas e pegue a caixa de música – é um item importante para a história.

ANGELINE AREA
31. Prossiga até a escada. Entre no restaurante e vá até a mesa. O rapaz dá dicas preciosas sobre os acontecimentos da cidade. Saia do local e siga para a garagem.

CACADE DAM AREA
32. Siga o seu amigo e passe por baixo da cerca. A represa local vai começar a rachar, continue em frente, pela passagem disponível, e suba. No alto da represa, vá para à esquerda e tudo vai começar a desmoronar. Passe pelo prédio do lado direito, entre na sala após a ponte e pegue o disco. Suba e saia do lugar.

CENÁRIO 3
ISAAC SCHILLER

33. Pegue os itens dentro do mercadinho, pague e volte para o seu táxi. Fale com o homem em frente ao seu carro para saber sobre a festa. Siga para o lado esquerdo e atravesse a ponte. Entre no estacionamento no lado esquerdo e saia do seu carro.

34. Fale com a garota e volte para a rua. Desvie dos carros que explodem, vire à esquerda e fale novamente com a garota. Grite para chamar a atenção dela.

LANDMARK APARTMENTS AREA
35. Passe pelo prédio e fale com a cliente. Pegue o caminho do lado direito e atravesse a ponte – fique esperto, pois ela vai cair. Desvie das árvores e entre no prédio. Siga para o subsolo e troque o pneu do seu carro.

NOARCAL FACTORY
36. Vire para o lado esquerdo com cuidado. Siga pela ponte e entre à direita. Desça e entre no elevador. Pegue o primeiro caminho do lado esquerdo e use o cartão para abrir a porta. Passe pela sala, vire à direita e fale com a mulher. Volte ao seu carro e siga até o local onde iniciou a missão. Pegue a primeira à esquerda e entre no estacionamento.

△ AMBER BRAZIL, A SENSUAL FUGITIVA

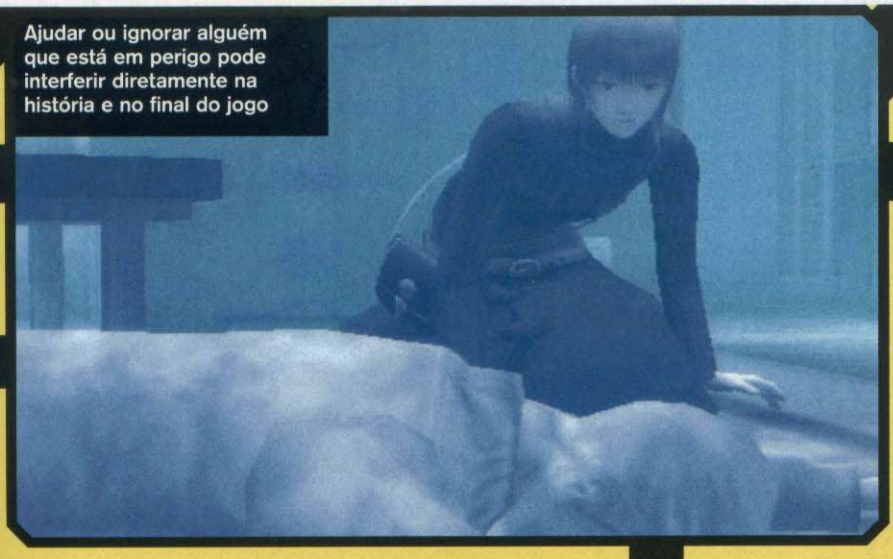
Amber Brazil é uma garota de 20 anos de idade que foi acusada injustamente de assassinato. Ela chegou à cena do crime justamente no momento em que o culpado fugiu. Ela está presa na delegacia de Geo City durante o desastre e precisa provar sua inocência enquanto tenta sobreviver.

Amber Brazil parece um nome de guerra para striper de segunda linha

△ ISAAC SCHILLER, O TAXISTA OPORTUNISTA

Isaac Schiller é um motorista de táxi que ficou sabendo de uma grande festa na Geo City e resolveu seguir até lá para pegar clientes cheios da grana. Em sua aventura ele conhece Sophia Briggs, uma passageira, e juntos devem escapar da cidade e descobrir o que realmente está acontecendo.

Isaac pensou que iria conseguir grana fácil e quase perdeu o seu táxi



Ajudar ou ignorar alguém que está em perigo pode interferir diretamente na história e no final do jogo

CASCADE PASS

37. Desvie da ponte por uma pequena estrada do lado direito. Atravesse o riacho e, de volta à estrada, saia do carro e entre na sala da represa. Desça as escadas e pegue o galão de gasolina. Volte ao táxi. Passe pela ponte que sobrou em pé e que está quase tomada pela água. Pegue o caminho do lado direito, passe abaixado pela vegetação e continue para o lado direito.

NORCAL FACTORY

38. Entre no prédio, vire à esquerda e desça pelas escadas. Vá até a garagem e fale com a mulher. Saia da sala, vire para o lado esquerdo e examine o painel para tirar a água da sala. Fale com a mulher, leva-a até o elevador, coloque-a no carro e faça o caminho de volta.

CENÁRIO 4
PAIGE MEYER

39. Saia e siga até o corredor da escola. Entre na última sala e passe pelo buraco na parede. Corra pelas escadas no fundo e fuja do homem. Atravesse a rua e suba na plataforma para esperar o carro passar.

40. Entre nas salas, suba e siga pelo corredor para encontrar com a sua professora. Pegue a corda e puxe o piano. Siga a sua professora pelo corredor até que o chão desabe. Passe no canto e desça pelas escadas.

41. Fale com a mulher que está perto da lata de lixo. Volte e converse outra vez com a professora. Passe pelo buraco e pela janela do lado oposto. Vire à direita e suba pelas escadas. Passe pelo corredor e vá até o final.

CENÁRIO 5
IVAN KOZLOV

42. Saia da lavanderia, entre na loja em frente e fale com o homem. Pegue o estetoscópio e use-o na mulher. Saia do local, vire para o lado direito e entre na próxima loja.

43. Corra direto para os fundos e pegue os itens. Volte e examine a outra mulher. Retorne mais uma vez à loja anterior, pegue a caixa e uma fita adesiva. Pegue os outros itens nos fundos e vá até o caixa. Empurre as caixas, volte e fale com o primeiro homem. Volte à rua e vire à esquerda. Fale com a mulher.

DISCOVERY HEIGHTS

44. Esta missão começa no quarto. Examine o computador e vá para a rua. Entre na segunda travessa do lado esquerdo e passe por uma passarela. Suba no caminhão para voltar à rua e continuar sua peregrinação em busca da memória. Passe pelo caminhão caído do lado direito, desça e encha o colchão. Passe pelo buraco na parede.

DEL RAY HIGH SCHOOL

45. Use o bote no riacho. Siga pela esquerda e passe pela parede. Entre na escola e vire à esquerda. Fale com a garota no corredor.

CENTRAL GEO DISTRICT

46. Siga em frente e vire na primeira entrada do lado direito para chegar ao parque. Desça e procure itens e suprimentos – aproveite para pegar a bandeira. Siga pelo túnel e tome cuidado, pois uma enorme onda começa a vir atrás de você. Acenda a luz, entre no baú e deixe que os homens joguem você na água para garantir o melhor final. Vá até o final do caminho e desligue novamente a força.

JOSHUA HARWELL

47. Corra, vire à direita e suba no prédio. Devie dos objetos e escale pela barra. Tome cuidado com o piso que desmorona. Assim que chegar ao alto da torre, fique atento, pois ela vai cair. Agarre-se no mastro e acompanhe o final da aventura.

△ PAIGE MEYERNO, A ALUNA VÍTIMA

Paige Meyer é uma estudante com apenas 16 anos de idade. A garota sofre com o abuso de outros alunos que costumam importuná-la na escola. Ela estava na escola no momento do acidente e precisa decidir entre ajudar ou não seus inimigos – é a grande chance de vingar-se... ou não.

Bobinha e frágil, Paige pode escolher entre salvar ou não os seus "amigos"

△ IVAN KOZLOVON, O RUSSO AMNÉSICO

Ivan Kozlov é um homem que acorda totamente desprovido de suas memórias após o desastre. Seu objetivo é descobrir o que aconteceu e qual é a sua identidade. Somente com o desenrolar de sua curta aventura ele consegue recuperar algumas lembranças nada agradáveis.

O sujeito perdeu a memória por uma razão que ele não gostaria de lembrar

LEADERSHIP GAMER

Prepare-se

6051 - Home Theater 5.1 Red
Disponível também na cor azul.

6709 - Kit Teclado
& Mouse Intruder

6102 Teclado Hunter
Disponível também na cor azul.

6022 - Sistema 2.1
Red in Blac

6860 - Mouse
Ótico Fighter

6730 Joystick
Pilot Pro

6941/6942 - Mouse
Ótico Gamer

6861 - Mouse
Ótico Survivor

www.leadership.com.br

e desafie seus limites

6703 - Gabinete
Gamer II - Blue Eye

6420 - Gabinete
Gamer XI Viking

6404 - Gabinete
Gamer X Transformer

6705 - Gabinete
Gamer IV ET

6952 - Gabinete
Gamer XII Viper
Disponível também
na cor azul.

6706 - Lan Party Bag

6430 - Gabinete
Gamer XIII XPower

6444 - Cooler
para HD

6443 - Cooler para
placa VGA.

6441 - Cooler
Silver Knight

6442 - Cooler
Iceborg

6447
Ventilador Fox

6717/6718/6719
Fontes Gamer Wireless

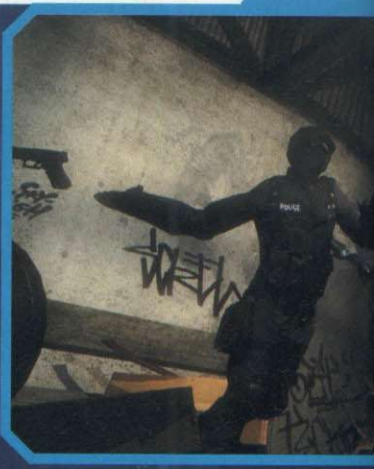
Conheça nossa linha em
www.leadership.com.br/hotsite/gamer
e nas melhores lojas do Brasil.

THE LEADERSHIP GROUP

LEADERART

Todas as marcas citadas são propriedades de seus respectivos donos.

POR AMER HOUCHAIMI



Jackie enfrenta a máfia com a ajuda de seres infernais, mas isso tem preço

Herói do HQ The Darkness, Jackie Estacado é um assassino mafioso que ganhou poderes sombrios em seu aniversário de 21 anos de idade

The Darkn

Esta é a melhor adaptação que uma história em quadrinhos já recebeu para um videogame. Queremos bis!

Quase como um encontro de Stephen King com *A Família Soprano*, *The Darkness* é um FPS que conseguiu a proeza de ir além do tiroteio de qualidade e acrescentou elementos de Adventure ao pacote.

O resultado é um game que pode considerado, por atecipação, como a maior supresa de 2007.

O protagonista é o anti-herói Jackie Estacado, um assassino que busca vingança contra o seu próprio tio, o líder da máfia italiana. Acompanhado de criaturas infernais que agem como se fossem animais domesticados, Jackie encara seus inimigos com crueldade e pode evocar buracos negros e até comer os corações de suas vítimas.

O game não fica o tempo todo em tiroteios frenéticos e é necessário passar muito tempo nas linhas de trem de Nova York, local onde você encontra pessoas para conversar sobre missões e segredos e usa o transporte público para visitar os bairros vizinhos, locais onde a ação rola.

Os cenários externos são razovelmente amplos e você pode explorar edifícios, becos e outros locais que podem ocultar pistas sobre o paradeiro do seu tio. Os seres sombrios ajudam na exploração e você pode controlar uma espécie de cobra demoníaca para entrar em pequenos dutos de ar e passagens estreitas.

Para esfriar a cabeça após tanta matança, o assassino pode caçar arquivos secretos espalhados pelos cenários (são 100 itens perdidos) e usá-los para ouvir recados hilários nos telefones públicos.

ess

Poderes

Cada uma das habilidades sombrias de Jackie Estacado depende de Darkness Energy, ou seja, da escuridão à sua volta. Quanto maior for o breu, mais fortes serão seus poderes, portanto, é importante manter tudo o mais escuro que puder. Acostume-se a quebrar todas as lâmpadas dos cenários, principalmente nos locais onde houver muitos vilões. Após habilitar os respectivos poderes sombrios, aperte ↑ ou ↓ para escolher a técnica que desejar. Conheça todas elas abaixo:

Darkness Shield Esta habilidade não é mencionada, mas fica permanentemente ativada a partir do momento que o personagem receber seus poderes.Quando você ativar o Darkness, sua resistência aumenta e Jackie vai agüentar muito mais dano do que o normal, além de se recuperar muito mais rápido dos danos recebidos. Quanto maior a escuridão, mais resistente o escudo será.

Creeping Dark Uma das "cobras" que acompanham Jackie pode ser controlada independentemente para chegar a locais onde o jovem mafioso não consegue.
A principal utilidade deste poder é atravessar dutos de ar ou pequenos orifícios para destrancar portas pelo lado de dentro, mas é incrivelmente útil para eliminar inimigos de modo sorrateiro também. É um pouco difícil controlar a criatura inicialmente, mas nada como treino para dominá-la.

Demon Arm
Este tentáculo serve para quebrar lâmpadas com precisão cirúrgica e também pode ser usado para para empalar inimigos e arremessá-los longe. É possível usá-lo para mover grandes objetos, basta segurar R1 ao atingir o alvo para movê-lo. Você pode até carregar carros para usar como escudo em tiroteios.

Darkness Guns
A trama do game aponta estas armas como ferramentas poderosíssimas, mas não é para tanto. A pistola da mão direita usa disparos rápidos, enquanto a da esquerda causa uma pequena explosão no alvo atingido. A vantagem destas armas é que sua munição é a escuridão, ou seja, é virtualmente infinita. Porém, se houver muita luz, elas não vão funcionar. Use-as principalmente para destruir os soldados infernais do segundo e quarto capítulos.

Black Hole
É o maior de todos os poderes e cria um buraco negro que suga tudo ao seu redor. É incrivelmente eficiente contra grandes grupos de inimigos, mas consome tanta energia que o Darkness fica desativado por alguns segundos após seu uso. Cuidado, pois Jackie ficará muito vulnerável nestes momentos.

ROTEIRO

CAPÍTULO 1

1. O game começa com Jackie sentado no banco traseiro de um carro em alta velocidade. Quando a ação começar, atire nos capangas espalhados pelo túnel e não se preocupe, pois não há como morrer. Depois que o carro capotar, ajude Mikey a sair das ferragens e pegue suas armas. Converse com o moribundo e suba.

2. Aproveite que os próximos inimigos são uns patetas e treine os comandos. Avance até encontrar um televisor com a mensagem de Paulie, abra o closet e corra para a porta assim que vir a bomba. Após a explosão, Jackie acorda em um cemitério. Não perca tempo, pegue a munição no canto e saia daí.

3. Um grupo de gângsteres vai atacá-lo no cemitério. Proteja-se atrás das lápides e elimine apenas os primeiros inimigos, pois eles virão infinitamente. Corra para o canto da direita e entre no banheiro público para manifestar os seus poderes sombrios pela primeira vez. Volte, acabe com todos os bandidos e evoque o Berseker para que a criatura empurre o carro da frente do portão. Use o Creeping Dark para entrar no duto de ventilação. Quebre o ventilador, elimine o gângster e pegue a chave. Use-a para abrir a estação de metrô de Canal Street Station.

4. Procure um telefone público e fale com Jenny. Siga as placas que indicam a saída para Chinatown e tenha cuidado com os mafiosos na rua. O apartamento de Jenny é próximo a uma quadra de basquete, vá pela Orchid St. Suba até o apartamento 11 e faça as vontades da menina (assopre as velas do bolo e sente-se com ela no sofá). Quando ela adormecer, pegue o número ao lado do telefone e ligue para Butcher.

5. Vá a George St. e use o Creeping Dark para arrasar os gângsteres sem precisar se expor ao perigo. Encontre a porta dos fundos do restaurante Green Olive Corner, fale com Butcher e ajude-o a colocar os corpos no carro. Quando a polícia chegar, entre no restaurante e destrua as lâmpadas antes da invasão. Assim que o furgão arrebentar a parede, atire nos policiais antes que eles reajam.

6. Saia pela porta lateral. Não vá para a rua ou será fuzilado: fique nas sombras e use o Creeping Dark para eliminar os policiais. Não tente combater o helicóptero de apoio, você ainda não tem as armas necessárias – desvie dos tiros e fuja. Seu próximo objetivo é Whitefish Alley Pool, em Lower East Side, exatamente o lugar da cidade onde você está.

7. Ao encontrar o portão trancado, dê a volta no beco próximo e um carro de polícia vai arrebentar o portão. Elimine os policiais e entre no Whitefish. Não há inimigos neste local e não há nada a ganhar matando inocentes, portanto, vá sem armas ou Darkness ativado.

Atravesse o lugar e encontre Matty no beco. Não fale com ele, suba na caçamba de lixo e pule a grade. Prossiga, desça as escadas e fale com o segurança que atende na porta de metal. Volte e converse com Matty para descobrir a senha.

8. Fale com o segurança e escolha a opção "Say what he wants to hear". Vá até os fundos para encontrar o chefe e converse até que ele atenda o celular. Posicione-se ao lado dele, saque a shotgun e atire em sua cabeça antes que ele termine a conversa, para que não tenha tempo de atacar. Fique no canto paralelo ao corredor por onde você entrou e use o Creeping Dark para eliminar os capangas que vêm em sua direção.

9. Saia do lugar e tenha cuidado com os gângsters no lado de fora. Suba pela escada de incêndio e entre pela janela semi-aberta. Sem sair do quarto, use o Creeping Dark para eliminar os mafiosos nos outros andares. Encontre Roachie na cobertura e, quando ele cair na linha do trem, pule atrás dele para ganhar a poder de evocar o Darkling Gunner. Fique no espacinho lateral e ative o monstro pela primeira vez para que ele pare o trem. Prossiga pelos trilhos.

10. Na estação, procure um telefone e fale com Paulie e Jackie. Pegue o trem para Fulton Subway Station e siga pelo caminho que leva para St. Mary Orphanage. Encontre-se com Jenny e Jimmy the Grape. Em seguida, vá para Grinder's Lane. Quando sair da estação, dê a volta no muro até chegar

△ NÃO SE PERCA EM NOVA YORK

É preciso andar bastante pela cidade e, na maioria das vezes, você vai receber um endereço específico para visitar, como o nome de uma rua, por exemplo. Sempre que sair de uma estação de trem, procure por um mapa nos arredores. o mapa mostra o nome de todas as ruas do bairro, além de revelar a sua localização exata no momento (o ponto vermelho no mapa). Acostume-se a olhar por estes mapas e decidir qual a melhor maneira de chegar ao seu objetivo.

As estações, como na vida real, sempre possuem mais de uma saída, portanto, sempre fique de olho nas placas que indicam onde vai dar cada uma delas. Basta ficar atento à sinalização e você não ficará perdido como um turista na cidade.

Os mapas ficam sempre logo nas saídas das estações. Use-os sempre

ao portão. Há uma caixa de força no lado de dentro, à esquerda. Use o Creeping Darkness para passar por cima do muro e destrua a caixa para abrir o portão. Vá o frigorifico para encarar uma cambada de mafiosos. Atire nas lâmpadas e evoque o Gunner para facilitar. Procure por uma sala trancada cheia de vilões e repare que há um portal para evocação dentro do aposento: evoque o Berseker para acabar com os bandidos. Entre no quarto, examine o dinheiro sobre a mesa e volte à entrada do frigorifico. Entre na área com a inscrição "Workshop", pegue a gasolina embaixo da mesa e use-a para queimar o dinheiro na sala.

11. Volte ao local do metrô onde Jimmy e Jenny estavam, fale com o velho e siga para St. Mary Orphanage pelo caminho que antes estava trancado. Use o Creeping Darkness e elimine os três bandidos adiante e siga para os escombros do orfanato. Não há mais inimigos, apenas siga os fantasmas.

Side Quests

- **Pete Chen** – Ele está perto do apartamento de Jenny. Salve-o dos ladrões.
- **George Hadel** – Fale com ele na escadaria do metrô e desça pela escada para intimidar o valentão que o atacou.
- **Ingrid Pulanski** – Está no metrô. Pegue o bracelete nos trilhos e devolva para ela.
- **Charlene Warburton** – Pule nos trilhos e pegue as quatro moedas que ela joga. Seja rápido para que o trem não o acerte.

CAPÍTULO 2

12. Jackie vai acordar no que parece ser uma trincheira da Primeira Guerra Mundial, mas com um toque infernal. Pegue as armas e prossiga. Aqui é imperativo que você devore o coração dos inimigos quando os derrubar, ou eles voltarão à vida. Use o Demon Arm para quebrar todas as lâmpadas que surgirem e use executions sempre que puder.

13. Ao chegar a uma pilha de entulho, Jackie poderá evocar o Darkling Kamikaze. Use-o para limpar o caminho e siga agachado pelo pequeno espaço. Avance até chegar à saída das trincheiras. Em campo aberto, evoque o Gunner para que ele dê cobertura. Avance até o bunker e use o Creeping Darkness pela fenda por onde os soldados estão atirando. Use-o para destrancar a porta. Entre, elimine a resistência e prossiga.

Creeping Dark são criaturas rastejantes que cercam Jackie como colares

OS DARKLINGS

Um dos trunfos mais interessantes da força das trevas é a capacidade de evocar os darklings, pequenas criaturas com funções variadas. Você pode evocá-los em áreas onde há pequenos portais com tentáculos no chão, isso somente após habilitá-los. Aperta o botão correspondente ao darkling que quer evocar e ele irá ajudá-lo. Os darklings disponíveis são:

Berserker – É o darkling básico. Ele é útil para remover certos obstáculos e lutar contra inimigos mais fracos, além de ser o único darkling com seu próprio guarda-roupa. Encontre as roupas secretas de Berserker para mudar os métodos que ele usa para executar as suas vítimas. Veja a seguir quais são as roupas (outfits) e suas localizações:

- **Broken Sword:** próxima à entrada de Chinatown;
- **Machete:** no beco, no duto de ar próximo a Matty;
- **Saw:** no apartamento de Dana Cutrone;
- **Axe:** durante a side quest de Jimmy the Grape;
- **Sledgehammer:** perto do último alvo de Vinny;
- **Jackhammer:** no vagão em City Hall Station;
- **Golf Club:** disque 555 5664 em um telefone;
- **2K:** disque 555 4263 em um telefone público.

Gunner – Este é o mais eficiente de todos os darklings. A pequena criatura carrega uma metralhadora giratória e fuzila os inimigos com muito gosto. É ideal para lhe dar cobertura em grandes tiroteios, mas nunca fique em seu caminho ou será metralhado também.

Kamikaze – O darkling suicida vai com tudo contra os seus inimigos e detona uma carga explosiva em seu próprio corpo para acabar com eles. É muito eficiente para eliminar grupos inteiros de inimigos, especialmente se eles estiverem fora do campo de visão, pois o darkling vai diretamente na direção dos caras. Ele também é eficaz para explodir entulho e obstáculos.

Lightkiller – A especialidade deste darkling é destruir lâmpadas. Ele não faz isso muito bem, pois perde a concentração facilmente ou às vezes simplesmente fica parado. A criatura também ataca com seus raios de eletricidade.

Os darklings são soldados enviados pelo Inferno para trabalhar de graça para você

14. Vá até a porta trancada dentro do bunker, use o Creeping Darkness para entrar pela pequena abertura acima e a abra a porta. Saia do bunker e avance por campo aberto até chegar à trincheira dos soldados ingleses. Converse com o capitão e desça no poço para chegar ao vilarejo. Vá para a igreja e encontre Anthony. Após o papo, vá para o outro lado da vila e passe pela ponte estreita até a porta que antes estava fechada.

15. Siga pela ponte de madeira e pelo portão. Use o Demon Arm para carregar o grande sino que está bloqueando o caminho. Seu objetivo é encontrar o "Cruxificado", então avance pela pequena trilha que existe aqui. Há muitos soldados no caminho e vez ou outra ilusões e "flashes" aparecem e podem confundi-lo. Não perca a concentração ou será alvo fácil para os soldados. Evoque Gunner para ter cobertura. Prossiga até chegar a um morrinho e por uma segunda trilha a seguir. Se não houver inimigos no caminho, então é o caminho errado.

16. Ao encontrar o Cruxificado, ele fará uma pergunta. Olhe para baixo (onde o rosto dele está) e responda com a primeira opção para ganhar as Darkness Guns. Volte à vila e fale com Anthony novamente e ele vai abrir um caminho novo. Jackie vai parar em uma instalação alemã repleta de soldados inimigos, ou seja, é uma excelente oportunidade para testar as recém-adquiridas Darkness Guns.

17. Não perca tempo tentando abrir a porta. Siga pelo caminho aberto para chegar ao grande canhão. Dê a volta e suba por trás. Atire na lâmpada que está acima da porta de entrada, abra-a e use Creeping Darkness para eliminar todos que estiverem lá dentro. Suba para sair sob o cano do canhão e vá para a escotilha. Entre e opere o maquinário.

CAPÍTULO 3

18. Fale com Jimmy the Grape e vá ver sua Tia Sarah em Lower East Side, na Rapsberry St. É uma casa de esquina com portas douradas. Após falar com a senhora, volte à estação e tome um trem para Fulton Street Station. Procure uma porta do outro lado da linha do trem, pule nos trilhos e siga por ela.

19. Na rua, vire à esquerda, siga até o final e fale com Abe Hunter. Entre no elevador atrás de você e use a chave. Abra o apartamento e persiga Eddie Shrote. Remova os obstáculos com Demon Arm e vá atrás do policial até ele sair pela janela. Um helicóptero vai atacá-lo e você não poderá revidar. Apareça na janela rapidamente para atrair os disparos e repita até que o helicóptero destrua a parede, então siga pelo buraco.

20. Continue a perseguição pelos telhados e use os dutos de ar como plataforma para seguir. Logo você chegará a uma grande janela repleta de policiais: fique longe, no local mais escuro, e use as Darkness Guns. Há um grande escritório pela porta a seguir e está infestado de policiais – evoque o Kamikaze para lidar com a situação. Suba até o terraço, pule pelo vão entre as grades, volte a Fulton Street Station e telefone para Butcher.

21. Vá até o banheiro dos homens na estação de metrô, abra a porta com a placa "Out of Order" e pegue a chave. Siga até o portão de metal trancado ao lado da escadaria que leva a Grinder's Lane e abra a porta da passagem para City Hall Station. Os túneis abandonados estão repletos de mendigos e armadilhas, use o Demon Arm para desativá-las. No local com água eletrificada, use o seu Creeping Darkness e guie-o pela parede até chegar à caixa de força, logo acima do cabo desencapado. Quebre a lâmpada no local para poder ver melhor onde está o alvo.

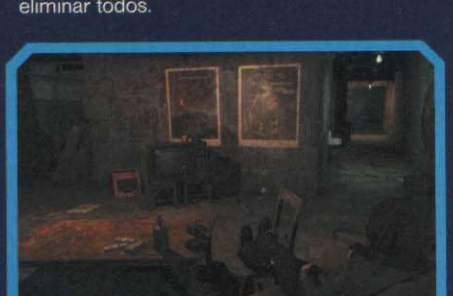
22. Na porta de metal com o pentagrama, atire no duto de ar acima e passe o Creeping Dark pela passagem para abrir a porta por dentro. Entre e enfrente Ernie, um inimigo chato. Ele

se protege atrás de grades e arremessa coquetéis molotov. Fique longe para não ser atingido e atire em uma das grades laterais, de modo a atingir as correntes que a mantêm fechada. Quando abrir uma das grades, suba e detone o lunático. Jackie vai ganhar o poder Blackhole, o melhor do game.

23. Para prosseguir é necessário usar o Blackhole para abrir a grade no fim da escada. Posicione-se nela de modo que o buraco negro apareça do outro lado da grade. Prossiga para

os Turkish Baths e, quando chegar aos entulhos, use Blackhole para destruí-los e use Demon Arm para derrubar a pilha de tijolos a seguir. Vá até o final e colete uma pasta na última sala. Há muitos inimigos aqui, use o Blackhole, para destruí-los. Após coletar a pasta, será preciso voltar até o banheiro da estação onde você encontrou a chave, porém o caminho de volta está infestado de agentes da SWAT. Eles são muito perigosos e alguns usam escudos, portanto, abuse do Blackhole e procure sempre proteger-se enquanto personagem recupera suas forças.

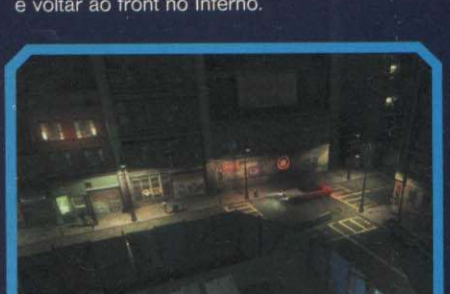
24. Quando chegar ao trecho por onde o helicóptero sobrevoa a clarabóia, fique logo na porta do corredor por onde veio e use o Blackhole. Se estiver corretamente posicionado, o poder irá derrubar o helicóptero (finalmente). Assim que chegar à área com os banheiros, prepare-se pois logo em frente acontecerá uma emboscada. Os policias que o aguardam trouxeram holofotes que o impedirão de usar seus poderes, portanto, a melhor opção é permanecer na escadaria e destruir todas as lâmpadas à sua volta. Aproxime-se da porta no alto da escada e abra um Blackhole no meio dos guardas e afaste-se em seguida e repita a operação até eliminar todos.



25. Vá ao banheiro de Fulton Street Station e encontre Butcher. Ele vai colocar uma bomba na maleta. Em seguida, procure um telefone e ligue para Eddie Shrote. Pegue o trem para Canal Street Station. Vá para Trinity Cemetery e entre na igreja que fica no mesmo terreno.

26. Coloque a pasta sobre o altar e, logo em seguida, esconda-se atrás dele. Um pelotão de policiais vai entrar com tudo e o melhor meio de lidar com a ameaça é enviar darklings Kamikazes e usar o Blackhole quando eles derem uma folga nos tiroteio. Quando restar apenas os soldados nos parapeitos do primeiro andar da igreja, esconda-se atrás das pilastras do lado oposto ao dos inimigos e use o Blackhole para limpar a área. Destrua os holofotes para fortalecer os seus poderes sombrios.

27. Quando não restar mais apoio, Eddie vai jogar granadas de gás lacrimogênio e Jackie será capturado. Ao acordar amarrado na cadeira, apenas converse com os policiais quando as opções aparecerem, não importa a ordem de escolha. Ao final do último diálogo; surgirá a opção para usar o Demon Arm (R1), não perca a oportunidade e acione o seu poder para encerrar este capítulo e voltar ao front no Inferno.



Side-Quests

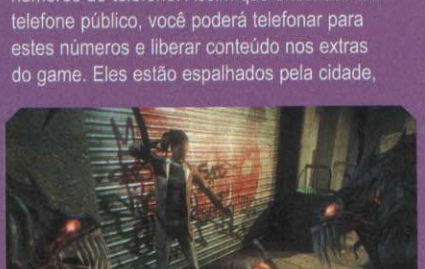
- **George Hadel** – Persiga o valentão até Lower East Side e acabe com a gangue.
- **Mitch Deval** – Ele está em frente ao portão que leva a City Hall Station. Encontre o irmão maluco dele (aquele doido que atira coquetéis molotov na seção com grades) e avise Mitch.
- **Vinnie Mortarello** – Vinnie está em Fulton St. Station e seu trabalho será matar alguns bandidos para ele. Eles estão nos seguintes lugares e devem ser eliminados nesta ordem:

1. Em frente à casa de Tia Sarah;
2. O policial em Grinder's Lane;
3. Em Lower East Side, próximo a um carro;
4. Em Chinatown, é o sujeito em um beco

As visões do Inferno são perturbadoras até para vilões como Estacado

COLLECTIBLES E SIDE-QUESTS

Durante a aventura, Jackie poderá coletar diversos pedaços de papel que contêm números de telefone. Assim que encontrar um telefone público, você poderá telefonar para estes números e liberar conteúdo nos extras do game. Eles estão espalhados pela cidade, portanto, procure bem em todos os cantos para encontrar ou confira a localização de cada um deles no final do nosso detonado.



Poste nas caixas do correio as cartas que encontrar nas fases do Inferno

Já os side-quests são pequenos trabalhos que você pode fazer para as pessoas que encontrar ao longo do game. Cada capítulo tem suas próprias side-quests, portanto, é bom fazer todos antes de avançar na história. No detonado, estão listados todos os indivíduos que dão side-quests e onde encontrá-los. Após fazer o trabalho para a pessoa, certifique-se de voltar e falar com ela. Boa parte dos collectibles pode ser encontrada enquanto você faz os side-quests, portanto, dá para matar dois coelhos com uma cajadada só.

Quando estiver no mundo infernal, será preciso recolher cartas em vez de papéis com números de telefone. Estas cartas devem ser postadas no correio do mundo real.

perto da saída da estação;
5. Escondido em Gun Hill, próximo ao lugar onde você usou o elevador para chegar ao apartamento de Shrote.

• **Dana Cuttrone** – Ela está em Canal Street Station. Vá a Chinatown e entre pela porta aberta perto do apartamento de Jenny. Detone o cara, pegue a chave e leve para Dana.

• **Jimmy the Grape** – O velhinho está em Canal Street Station. É preciso matar um sujeito e pegar uma lista. Ele está em um alojamento com uma porta verde à sua direita, logo que entrar em Grinder's Lane. Entre, mate ele e todos lá dentro, pegue a lista e leve para Jimmy.
• **Terence Willis** – Ele está em Canal Street Station. Elimine a gangue nas redondezas do White Pool Fish em Lower East Side.
• **Lucas Hellinger** – Próximo de Willis. Jogue com ele após cumprir a tarefa para Terence.

△ DEVORE OS CORAÇÕES DOS PERVERSOS

Quando matar um inimigo, a criatura da escuridão que está com Jackie pode devorar seu coração. Quanto mais corações devorar, mais seu Darkness Level irá aumentar, o que significa que seus poderes se tornarão mais fortes na escuridão e irão durar mais perto da luz.

Lembre-se de que Darkness só devora corações cheios de maldade e nunca os de inocentes, portanto, só mate aqueles que o atacar. Matar pessoas inocentes não vai trazer nenhuma vantagem. Além de que você pode perder oportunidades de fazer side-quests ao matar inocentes, portanto, freie seus instintos assassinos e coma os corações de quem merece, apenas.

Dieta a base de coração humano. Pode parecer cruel, mas é necessária

CAPÍTULO 4

28. Volte à cabine do canhão, tente dispará-lo e saia pela escotilha acima quando falhar. Desça e fale com o zumbi apoiado contra a máquina. Volte pelo trilho pelo qual o canhão veio e evoque o Gunner para dar cobertura. Siga pelo lado direito da trilha e vá pela escada que leva a um caminho lateral pela montanha. Há três soldados guardando o local e há pouca escuridão, por isso, use as pistolas, por sua velocidade.

29. Quando prosseguir pelo caminho estreito, sua melhor opção é invocar Lighkiller para que ele destrua as luzes no caminho. Não invoque Gunner ou vai acabar metralhado por ela. Continue com as pistolas e avance até entrar pelo cano de esgoto. Derrube a grade com disparos da Dark Gun e entre na vila para reencontrar Anthony. Fale com o primeiro soldado que encontrar (Frances Fox) e então volte para as trincheiras. Procure a placa "trenches" para se orientar.

30. No caminho para as trincheiras, procure por Charlie Hazelgrove e fale com ele. Isso será importante para se completar um side-quest. Nas trincheiras, procure o veículo blindado e suba pela escada para se posicionar em sua arma. Quando o veículo começar a andar, atire em absolutamente tudo que se mexer: soldados, aviões e outros veículos blindados. A munição é infinita, portanto, não se preocupe.

31. Quando o tanque capotar, um monstro irá agarrá-lo. Aponte a metralhadora para sua boca e atire sem parar. Um ou outro ataque da criatura vai lhe causar dano, mas ele será recuperado enquanto você estiver atirando, portanto, não tire o dedo do gatilho. Após vencer o monstro, aproxime-se de Anthony e ouça o que ele tem a dizer, mas não se aproxime muito ou poderá cair no buraco que se abre sob ele.

32. Prossiga pelo caminho próximo ao local onde Anthony estava e avance até encontrar o Cannon Shell. Destrua os soldados na plataforma acima da área (Blackhole é uma boa opção). Suba, vá até o fim e puxe a alavanca que encontrar. Em seguida, volte ao Shell, suba e ative o motor. Montado no vagão, atire em tudo e todos. Ao chegar ao Cannon, cuidado com a tonelada de soldados e evoque Gunner ou Kamikaze para ajudar.

33. Após destruir os seus inimigos, suba até a sala de comandos do Cannon e atire. Saia e, desta vez, siga em direção ao castelo em frente. Desça e use as quatro máquinas bizarras para tirar o Darkness de seu corpo. Você terá que enfrentar a entidade sombria. Não atire em Darkness, preocupe-se em matar apenas os darklings que ele envia. Fique bastante alerta para os Blackholes que ele cria e afaste-se deles assim que surgirem. No momento que Darkness gritar "Don't come close", aproxime-se e una-se a ele (aperte ✖) para encerrar o capítulo.

Capítulo 5

34. Desça na estação e procure Vinny Mortarello. Volte até a casa de Tia Sarah e converse com ela e Butcher. Em seguida, prossiga para Grinder's Lane. É preciso entrar no terreno do frigorífico outra vez, mas o portão está trancado e não é possível entrar pelo mesmo método de antes. Elimine os dois guardas atrás dos portões primeiro – use Blackhole ou Creeping Dark, o que achar melhor. Em seguida, use Demon Arm para posicionar o carro e as caçambas na frente do portão e suba para pular o muro.

35. Vá até o Workshop (o quartinho onde você pegou a gasolina antes) e use o rádio que está sobre a mesa. Assim que o fizer, um carro entrará pelo portão: fique dentro do workshop e atire nos mafiosos conforme eles aparecerem na frente da porta. Volte ao metrô e telefone para Butcher. Vá para Lower East Side e siga para o Pier 19 pelo túnel.

36. No Pier há muitos inimigos ,portanto, evoque Gunner ou Kamikaze para ajudar. Siga até o navio e acabe com todos que encontrar por lá. Quando chegar ao trecho onde o andaime cai, use Demon Arm para

posicionar os contêiners da sala de modo que possam ser usados como plataforma.

à**37.** Avance até chegar á cabine do capitão e, assim que o avistar, abra um Blackhole dentro do lugar. Após acabar com o capitão, é preciso voltar – se não quiser perder tempo, pule no mar e Jackie vai nadar até o pier. O lugar novamente está infestado de mafiosos e eles estão muito bem armados. Há pouca escuridão, portanto, evoque Gunner e tente se esconder onde pude para usar o Creeping Dark para eliminá-los sem correr perigo. Quando chegar a rua, esconda-se atrás de algo e use Creeping Darkness para eliminar os bandidos próximos ao carro.

38. Ande pela rua e volte à casa de tia Sarah. Entre e ajude-a a eliminar todos os gângsteres que aparecerem na rua. Apenas posicione-se nas janelas, clique o analógico direito para ter maior precisão e atire nos mafiosos quando eles sairem de seus esconderijos para atirar. Use os revólveres, pois há um aliado em um dos quartos que dá munição à vontade para esta arma. Tome muito cuidado para não atirar em Jimmy, Sarah ou qualquer um que esteja dentro da casa. Não há como usar os poderes de Darkness aqui, portanto, cuidado para não ser alvejado.

39. Após conter o ataque, Butcher vai voltar e você deve falar com ele. Responda o que quiser e tome o rumo do Pier 19 mais uma vez. Antes, recolha a tonelada de armas que os mafiosos eliminados deixaram na rua. De volta ao pier, acabe com os policiais para não ter dor de cabeça e prossiga até a escadaria que há no cais. Encontre o barqueiro e ele vai dar a opção de confrontar Paulie ou esperar mais um pouco. Se quiser completar alguma side-quest, agora é a hora, pois ao escolher seguir para a batalha final, não haverá mais volta.

40. Quando tiver certeza de que fez tudo, escolha a primeira opção para que ele o leve até o farol onde Paulie está escondido. Chegando lá, siga até a grande escadaria e espere o eclipse começar antes de subir. Quando isso acontecer, ative Darkness e avance. Nessa etapa, é possível evocar os quatro darklings em pontos diferentes, portanto, aproveite e faça isso.

41. Os inimigos desta área são muito bem equipados, portanto, avance devagar e deixe que os darklings façam a maior parte do trabalho e use o Blackhole sempre que os inimigos ficarem aglomerados. Em frente aos portões da mansão, haverá um verdadeiro exército para enfrentar. Novamente deixe que os Darklings façam o trabalho pesado e abra Blackholes no meio de agrupamentos de mafiosos. Volte à escadaria sempre que precisar recarregar o seu poder. Continue neste ritmo até que as coisas sosseguem
um pouco e surja uma abertura para correr até a porta da mansão.

42. Ande pelos cômodos da mansão e mate todos que encontrar. Quando não houver mais ninguém vivo, vá atrás de Paulie. Vasculhe o primeiro andar da mansão até encontrar uma porta de metal. Entre e suba para enfrentar o chefe criminoso. Chegando ao topo, escolha uma metralhadora e abra a porta. Paulie vai atirar assim que puder, portanto, metralhe-o sem piedade. Com o vilão rastejando pelo chão, atire nele pela última vez e curta o final do game.

Side-Quests

- **Terrone "Little Petey"** – Ele está próximo a saída da estação que leva a Grinder's Lane e pede para você entregar uma carta para Mickey Famiano em Canal Street Station.
- **Alfred Blackmoore** – Pode encontrá-lo em Fulton Street Station. Vá até o apartamento de Dana Cuttrove e a expulse de lá.
- **Rosie Hazelgrove** – Entregue para ela o medalhão que você recebeu de seu marido (Charlie Hazelgrove) no capitulo 4. Ela está em Fulton Street Station.
- **Enzo Scardina** – Ache-o perto do Trinity Cemetery e ele vai pedir para você entregar uma pasta para Mr Tieri – ele está perto de uma cabine de informações em Fulton Station.
- **Frank Rottenburg** – É o mendigo que mora no banheiro do cemitério. Use o Creeping Dark para encontrar seu remédio no banheiro.

Collectibles

Os itens colecionáveis são específicos para cada capítulo. Os que estão disponíveis no primeiro não estarão mais lá no terceiro, portanto, recolha todos antes de avançar mais na história. Aqui vai a localização de todos.

CAPÍTULO 1

Grave's End
#1 – Logo à sua frente assim que abrir a primeira porta.
#89 – Quando subir o elevador para o quarto com a TV, desça na parte onde há o andaime e siga até o fim dele.

Trinity Cemetery
#29 – Após ganhar os poderes, volte até o quarto fechado e use Creeping Dark no duto de ar próximo ao pé da porta.
#2 – Use Creeping Dark para passar pela porta de garagem que tem um vão aberto.

Canal Street Station
#34 – Próximo do telefone, na entrada no mesmo sentido de Trinity Cemetery.
#19 – Próximo à saída para Lower East Side.
#3 – Debaixo da escadaria.
#88 – Nos trilhos, próximo do #3.
#39 – Ajude George Hadel pela primeira vez.

Chinatown
#91 – Na esquina das ruas Lester e Vitoria.
#53 – Próximo a uma porta na rua George.
#90 – Atrás de uma grade no beco que leva ao apartamento de Jenny.
#5 – No final da rua Orchid, perto de uma caçamba de lixo e caixotes.
#44 – Salve Pete Chen.

Lower East Side
#6 – Está em um armário de vassouras na cozinha do local onde Jackie encontra Butcher pela primeira vez.
#56 – Dê a volta na entrada da estação e vai encontrá-lo em um beco sem saída. Procure após o tiroteio com os policiais.
#55 – No corredor onde os policiais tentaram prendê-lo durante o tiroteio, use Creeping Dark em uma entrada de ar para achá-lo.
#7 – Em uma cabine telefônica no fim do beco onde o carro de polícia estaciona.
#54 – No beco paralelo ao Whitefish Pool Hall. Use o Creeping Darkness e pegue-o.
#35 – No topo dos caixotes, antes de entrar em Whitefish.

Hunterspoint Alley
#8 – Próximo à saída do Pool hall.
#97 – Próximo a Matty há uma porta, use Creeping Dark para passar por lá.
#9 – No quarto de Roach.
#57 – Na cozinha do apartamento.
#58 – Na escadaria, logo após o apartamento anterior. Atravesse a barreira.
#59 – Próximo ao corpo de Dutch Oven Harry (o cara que cai nos trilhos do metrô).

Fulton Street Station
#10 – Nos trilhos, próximo aos dançarinos.
#95 – No banheiro masculino.
#41 – Ajude Ingrid Pulanski.
#42 – Ajude Charlene Warburton.

Grinder's Lane
#62 – No telhado de metal, próximo ao workshop e às duas entradas para o frigorífico. Use Creeping Dark.
#11 – No segundo escritório, perto da mesa.
#36 – Use Creeping Dark em um duto de ar no grande escritório vazio.
#60 – Acima das escadas próximas da sala com poucas janelas. Use o Creeping Dark.

St. Mary's Orphanage
#12 – Antes de entrar no Orphanage, mande Creeping Dark por baixo da rampa no canto.
#61 – Siga o caminho para Grinder's Lane. Use Creeping dark no canto de uma caçamba de lixo para tirar alguns caixotes do caminho e alcançar o collectible.
#98 – Antes de entrar, use Creeping Dark para alcançar o parapeito acima da porta.
#100 – Assim que entrar no Orphanage, vire à esquerda e pegue-o no canto da sala.
#99 – No segundo andar, prossiga para o trecho demolido e use as plataformas para chegar ao banheiro.

CAPÍTULO 2

Trenches
#14 – Do lado oposto ao que se pode ver com os binóculos. Use Creeping Dark ou pegue quando tiver saído das trincheiras.
#13 – Após sair das trincheiras, siga para a esquerda até encontrar um bunker danificado. Procure próximo ao chão para encontrar um alçapão e quando achar, attire nele e desça.
#63 – Próximo de Pestilence (o primeiro sujeito cruxificado em campo aberto).
#38 – Quando sair do Bunker, mande um Creeping Dark para seu lado esquerdo para apanhar o collectible próximo a estrutura.

Vila
#15 – No esgoto, próximo ao tocador de gaita.
#66 – Em uma cabana após sair do esgoto.
#16 – Na construção destruída perto da igreja.
#65 – Desça pela escada que leva ao rio.

The Hills (o caminho para o Cruxificado)

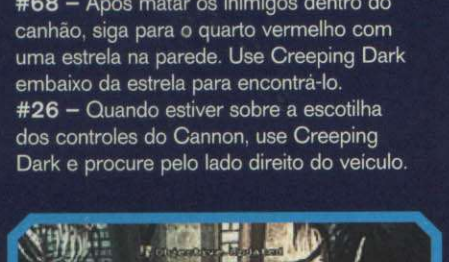
#87 – Use o Creeping Dark para alcançá-lo na área acima do sino do corredor.
#80 – Assim que vir a cruz no morrinho, vire à esquerda.
#79 – Na lareira de uma casa demolida. Quando estiver voltando para a vila após conseguir as Darkness Guns, vire à esquerda.

De volta à vila

#28 – Assim que descer pelo caminho aberto por Anthony, investigue a área com cuidado para encontrá-lo.
#17 – No alto das escadas da grande sala com a porta trancada, vire à direita e use o Creeping Dark para atravessar a passarela e pegá-lo abaixo dela.
#67 – Na câmara esquerda, ao abrir a porta.

Bunker/Cannon

#18 – No alto das escadas, próximo ao portão, antes da saída.
#27 – Siga os trilhos do canhão até o grande portão. Está no canto direito.
#68 – Após matar os inimigos dentro do canhão, siga para o quarto vermelho com uma estrela na parede. Use Creeping Dark embaixo da estrela para encontrá-lo.
#26 – Quando estiver sobre a escotilha dos controles do Cannon, use Creeping Dark e procure pelo lado direito do veículo.



CAPÍTULO 3

New York City

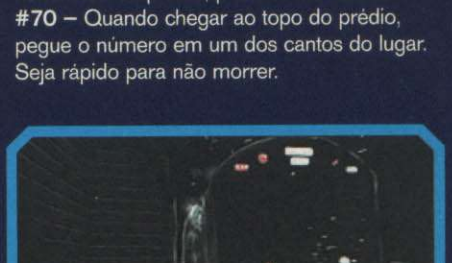
#4 – No apartamento do namorado de Dana.
#40 – Devolva as chaves de Dana.
#45 – Ajude George Hadel novamente.
#47 – Ajude Terence Willis.
#46 – Após ajudar Terence, fale com ele para aprender a ganhar o jogo dos copos. Jogue uma partida a seguir
#20 – Na casa de Tia Sarah.
#43 – Ganhe de Vinny após ajudá-lo.

Pier 19

#92 – No beco à direita da entrada.
#37 – Na garagem próxima da água. Use Creeping Dark para abrir a porta e remova o entulho para alcançá-lo.
#85 – Derrube um punk na água.
#93 – Próximo aos operários, perto do guindaste. Mova as caixas para pegar.

Gun Hill

#69 – Assim que chegar, use Creeping Dark para alcançar acima da cabaninha de metal por onde é possível ver uma passagem.
#21 – Logo que a perseguição começar, pegue-o quartinho lateral.
#71 – Quando o helicóptero disparar o missil, você o encontrará em uma beirada no telhado do prédio, próximo a uma luz.
#70 – Quando chegar ao topo do prédio, pegue o número em um dos cantos do lugar. Seja rápido para não morrer.

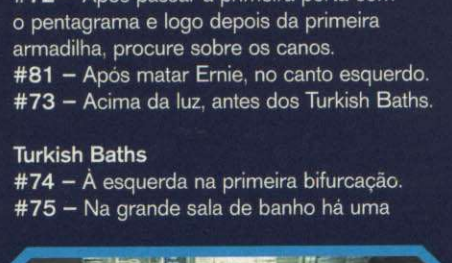


City Hall

#96 – Antes de entrar em City Hall, pule nos trilhos de Fulton Station. Procure na escuridão pois o papel estará brilhando.
#22 – No vagão de trem quebrado.
#72 – Após passar a primeira porta com o pentagrama e logo depois da primeira armadilha, procure sobre os canos.
#81 – Após matar Ernie, no canto esquerdo.
#73 – Acima da luz, antes dos Turkish Baths.

Turkish Baths

#74 – À esquerda na primeira bifurcação.
#75 – Na grande sala de banho há uma



plataforma inalcançável próxima ao fogo. Use Creeping Dark para alcançá-la.
#82 – No beco sem saída, próximo à sala onde estava a pasta.
#24 – Na sala onde está a pasta, use Creeping Dark para pegá-lo.
#25 – Quando estiver voltando para City Hall, procure na sauna.

City Hall

#23 – Em uma das privadas no banheiro.
#30 – Na passarela da sala onde ocorre uma grande emboscada.

Fulton Station

#48 – Fale com Mitch Deval após voltar de City Hall e fale sobre o seu irmão.

CAPÍTULO 4

Cannon

#76 – Fale com o zumbi, vá à esquerda e use Creeping Dark por baixo da rampa.
#78 – No cano de esgoto, antes da vila.

Vila

#64 – Cano de esgoto antes da vila.

Tanque

#83 – Após capotar o tanque e matar o monstro, procure no cômodo mais próximo.

Cannon/Entrada do Castelo

#31 – No andaime da sala do Cannon Shell.
#77 – Assim que começar a cruzar a ponte para o castelo, procure perto das primeiras luzes à esquerda.
#32 – No fim da ponte, perto das luzes.
#33 – Antes de descer pela escadaria do castelo, siga para a esquerda e procure o collectible em uma portaria demolida.

Entrada do Castelo

#84 – Assim que entrar irá vê-lo.

CAPÍTULO 5

Fulton Street Station

#49 – Fale com a senhora Hazelgrove em Fulton Street Station e entregue o medalhão que recebeu de Charlie Hazelgrove no cap. 4.
#51 – Ajude Enzo Scardina.
#52 – Ajude Alfred Blackmoore.

Canal Street Station

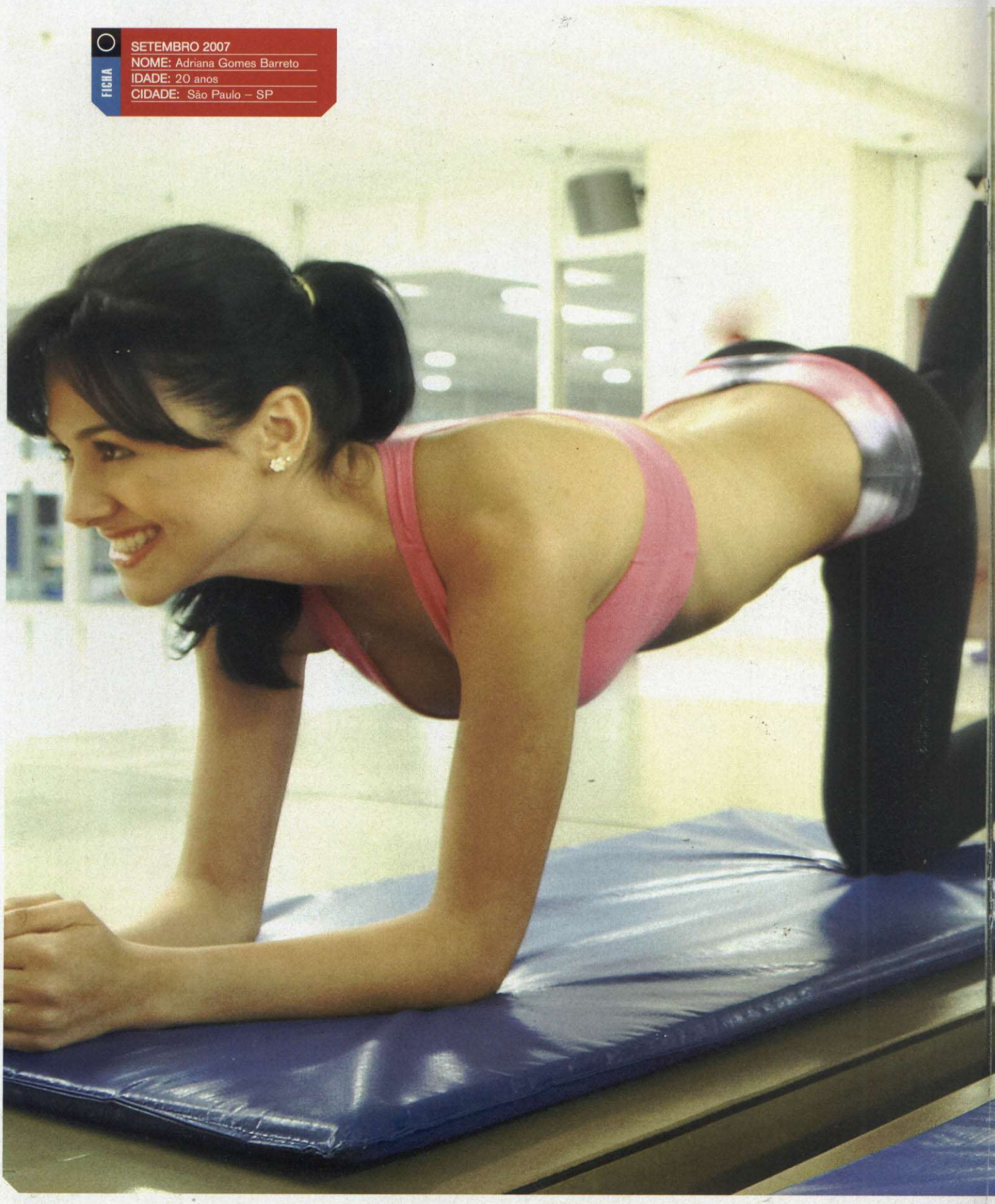
#50 – Faça a side-quest de "Little Petey".

Pier 19

#94 – Na parte frontal do navio, ele está sob os degraus.
#86 – No compartimento de carga do navio, acima das caixas por onde você pode andar. Use Creeping Dark para alcançar.

FICHA

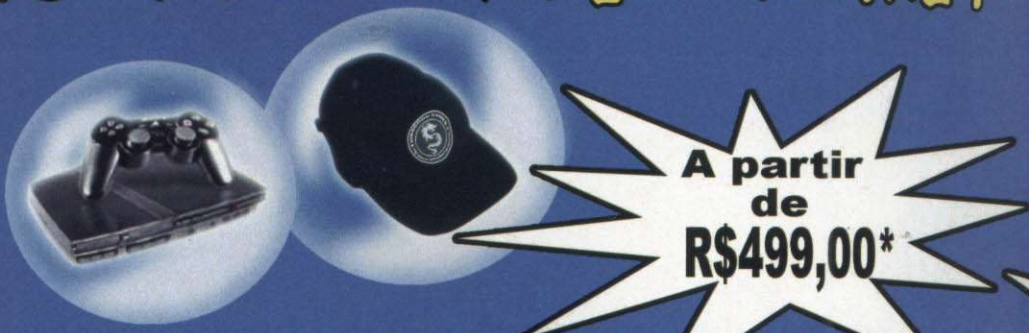
SETEMBRO 2007
NOME: Adriana Gomes Barreto
IDADE: 20 anos
CIDADE: São Paulo – SP



Fotos: Nelson Alves Jr. **Assistente de produção:** Gabriela Isgroi **Cabelo e Maquiagem:** Rafael Ramos
Local ou fotos ambientadas na: Fórmula Academia – Shopping Eldorado – www.formulaacademia.com.br

OFERTAS COMPRE + GANHE!

Concorra a 01 Playstation 3 por mês até Dez.!*



A partir de R$499,00*

Pague em até 36 Vezes!*

R$2.100,00*

Mais 02 lojas pra Você!

R$1.200,00*

R$55,00*

Garantia extendida até 03 anos!*

R$ 95,00*

* Veja condições pelo tele-vendas.

Dragoon Games

Losango
Muito mais que crédito.

MasterCard

VISA

* VÍDEO-GAMES

* VENDAS

* ASSISTÊNCIA TÉCNICA

*COMPUTADORES

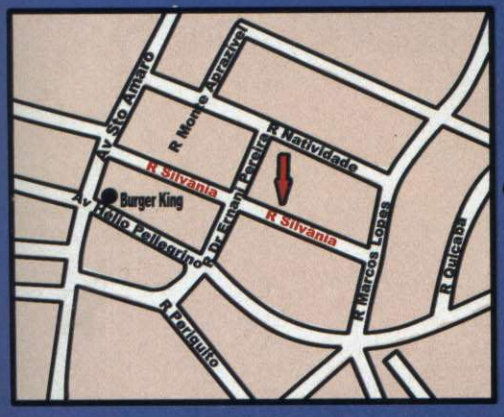
*MP3 / MP4 / I-PODS

* CURSO:
CONSERTO DE VÍDEO-GAME

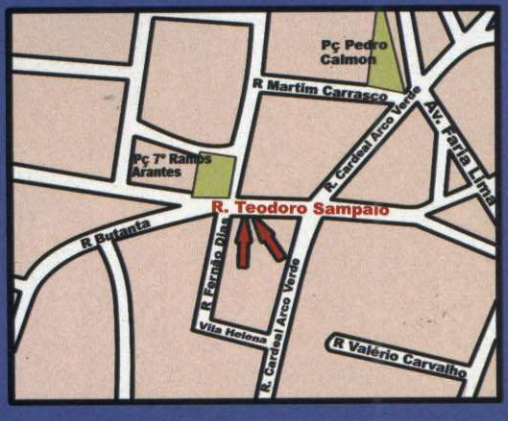
* PLAY-GAME

F: (0XX11) 3846-1470 / 3846-4375

www.dragoon.com.br



Estacionamento Grátis*



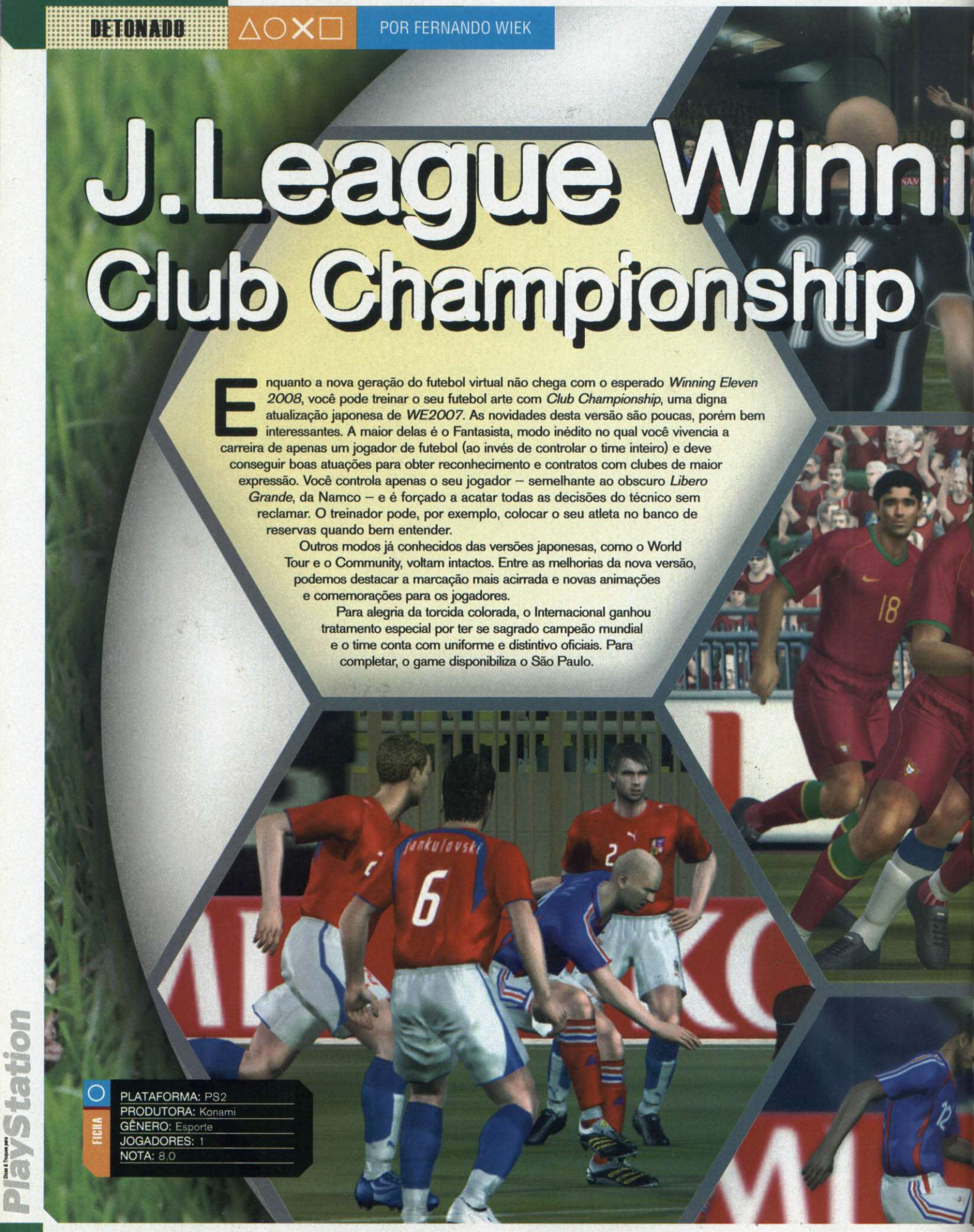
* R Silvânia, 157 - Moema - S.P.
* R Teodoro Sampaio, 2883 - Lj 23 / 24
* R Teodoro Sampaio, 2901 - Lj 05 - Pinheiros-S.P.

J.League Winni
Club Championship

Enquanto a nova geração do futebol virtual não chega com o esperado *Winning Eleven 2008*, você pode treinar o seu futebol arte com *Club Championship*, uma digna atualização japonesa de *WE2007*. As novidades desta versão são poucas, porém bem interessantes. A maior delas é o Fantasista, modo inédito no qual você vivencia a carreira de apenas um jogador de futebol (ao invés de controlar o time inteiro) e deve conseguir boas atuações para obter reconhecimento e contratos com clubes de maior expressão. Você controla apenas o seu jogador – semelhante ao obscuro *Libero Grande*, da Namco – e é forçado a acatar todas as decisões do técnico sem reclamar. O treinador pode, por exemplo, colocar o seu atleta no banco de reservas quando bem entender.

Outros modos já conhecidos das versões japonesas, como o World Tour e o Community, voltam intactos. Entre as melhorias da nova versão, podemos destacar a marcação mais acirrada e novas animações e comemorações para os jogadores.

Para alegria da torcida colorada, o Internacional ganhou tratamento especial por ter se sagrado campeão mundial e o time conta com uniforme e distintivo oficiais. Para completar, o game disponibiliza o São Paulo.



FICHA

PLATAFORMA: PS2
PRODUTORA: Konami
GÊNERO: Esporte
JOGADORES: 1
NOTA: 8,0

ng Eleven 2007

Controle um jogador em carreira solo no inédito modo Fantasista e torne-se um ídolo do futebol mundial. É claro que vamos ajudá-lo nessa jornada

CONTROLES

ATAQUE

L3: movimenta o jogador
R3: passe manual
●: chute longo/cruzamento
✖: passe
▲: passe longo
■: chute para o gol/cabeceio
L1: seleciona jogador
L2: muda estratégia
R1: corre
R2: pede passe/dribles/pula carrinhos

ADICIONAIS

R1 + R2: cancela qualquer movimento
L1 + ▲: pequeno lançamento

DEFESA

●: carrinho
✖: toma a bola
▲: sai com o goleiro
■ apertado: marca com outro jogador

GOLEIRO

●: aproximar o goleiro da barreira
▲: sair do gol
R1 apertado: sair jogando

COMANDOS

DRIBLES

Drible em velocidade: aperte R1 repetidas vezes. Esse movimento pode até não ser considerado um drible, já que você apenas coloca a bola na frente para ganhar velocidade com o seu atacante, mas possibilita que você se desvencilhe de seu marcador.

Corte rápido: ■ seguido de ✖.
Quanto mais técnico for o atleta, mais fácil será executar esse drible. O segredo aqui é aplicar esse lance no momento certo e na direção correta.

Corte normal: R2 + diagonal para qualquer direção. Para realizar esse corte, é preciso muita agilidade, já que qualquer esbarrão do adversário na bola pode significar a perda da posse de bola.

Pedalada: L1 repetidas vezes.
Um lance plástico, mas que deve ser usado com cautela. Comece o movimento antes de o jogador iniciar o movimento de tomar a bola para ter maior chance de se livrar do marcador.

Pedalada + adiantada:
L1 repetidas vezes, depois R1.
Com esse drible, você pode fingir que vai driblar e sai correndo para frente. Muito utilizado para se desvencilhar da marcação e chegar à linha de fundo.

Pedalada rápida: R2 repetidas vezes.
Esse é um movimento bem rápido que serve para enganar o adversário ao fazê-lo pensar que você está executando uma pedalada normal.

360º: uma volta completa no R3.
Esse é um drible com grandes chances de dar errado e depende da habilidade do jogador.

Elástico: R2 três vezes.
Somente jogadores de muita técnica como Ronaldo, Ronaldinho, Cristiano Ronaldo, Ibraimovich, Takahara e Cisse podem realizá-la.

Puxada: R2 + ← com o jogador parado.
Tente realizar esse drible com atletas com bom drible e reposta de comandos, já que ele pode ser o início de uma série de dribles em cima do adversário.

Paradinha: solte todos os botões e aperte R2.
Você pode deixar seu marcador na saudade com esse drible. Muito bom para aquele marcador chato que corre mais que seu atacante.

PASSES

Um-dois: L1 + ✖ e, em seguida, ✖.
A famosa tabelinha é essencial para se desvencilhar dos oponentes e ficar em uma situação mais favorável no lance de ataque. Mas não pense em utilizar esse tipo de passe na defesa, pois há grandes chances de perder a bola.

Um-dois alto: L1 + ✖ e, em seguida, ●.
O mesmo esquema do comando acima, só que o segundo passe é alto. Ótimo para enganar o adversário e diversificar mais o trabalho ofensivo.

Cobrança rápida: L1 + R1.
Esse tipo de cobrança acontece quando o time adversário pára o seu contra-ataque. Só use essa opção se tiver certeza de que pode levar vantagem, já que a maioria dos passes feitos usando a cobrança rápida é defeituosa.

Atenção ao mapa: essa dica é muito interessante para quem pretende melhorar seu desempenho ofensivo e defensivo. Fique sempre com um olho no jogo e outro no mapa, pois é observando as bolinhas na parte inferior do mapa que você consegue antever seus jogadores de ataque e também o melhor jeito de acabar com a investida do adversário.

CRUZAMENTOS

Bola alta: ●.
Recomendado para times com centroavantes altos. O único defeito desse tipo de cruzamento é que a bola cruza o ar com menos velocidade e isso facilita a intervenção pelos zagueiros.

Bola média:
aperte ● duas vezes.
Tente usar esse tipo de cruzamento na maioria das vezes, pois ele é rápido e mais certeiro que o normal. Lembre-se que é necessário ter um jogador que tenha bom cruzamento.

Bola baixa: ● três vezes.
O cruzamento mais difícil de usar, mas que funciona muito bem em contra-ataques. Ele pode ser usado para surpreender o adversário, mas fique avisado que a probabilidade do lance não dar certo é bem grande.

Cruzamento mais alto: segure o R2 e aperte ●.
Tente esse lance com freqüência se você tiver um jogador alto na segunda trave. Complemente com um cabeceio ou passe a bola para o centro da área.

Cruzamento à frente:
segure o L1 e aperte ● duas vezes.
Atacantes mais rápidos podem tomar vantagem da velocidade e cabecear a bola com um peixinho. Tente usá-los em contra-ataques ou em lances em que os seus atacantes estão mano a mano com os zagueiros.

MARCAÇÃO

Controle manual: você já deve ter reclamado muitas vezes porque o computador trocou de jogador na hora mais importante da partida e isso ocasionou o gol do outro time. Para que isso não ocorra nunca mais, tente controlar o cursor dos jogadores de forma manual. Para isso, na tela que antecede as configurações de jogo, mude a barra de velocidade do cursor para Manual (as barrinhas desaparecerão). Durante a partida, aperte L1 toda vez que quiser trocar de jogador.

Espere o adversário vacilar:
para não ser driblado sempre que tentar roubar a bola, basta não ir para cima como um louco e não fique segurando R1 e ✖. Espere o seu inimigo fazer algum movimento errado e dê o bote na hora certa.

Dois jogadores na bola:
quando bem usada, essa técnica pode ser muito útil contra jogadores menos habilidosos nos dribles.

Segure ✖ para que o jogador que você está controlando dê o primeiro combate e pressione ■ para que outro marcador venha auxiliá-lo. Não aperte os dois botões ao mesmo tempo para não abrir um buraco na sua defesa.

COBRANÇAS DE FALTA

Até 20 metros: para aumentar muito as suas chances de gol, bata com força no mesmo canto do goleiro (segure ↑ na hora do chute) ou chute por cima da barreira (segure ↓ e execute a cobrança quando a barra de força estiver na metade).

Até 25 metros: escolha um bom batedor que tenha habilidade em colocar curva na bola e direcione-o para fora da barreira. Chute a bola segurando ↑ e com a barra de força na metade e coloque curva na bola usando o direcional.

Mais de 25 metros: passar a bola para um companheiro mais próximo é o lance ideal nesta distância, ainda mais se o seu time não tiver um batedor com boa técnica e força no chute. Porém, você pode chutar direto se estiver perdendo a partida e não tiver tempo para reação. Coloque o jogador bem distante da barreira, deixe a barra de força com mais da metade preenchida e segure ↑. Acrescente um pouco de efeito na bola e torça para que ela chegue ao fundo das redes.

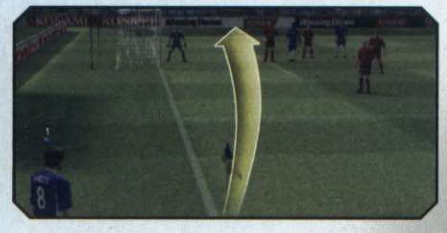
Nas laterais: a melhor alternativa nesse tipo de cobrança é rolar a bola para um segundo batedor, que poderá cruzar a bola com maior eficiência; ou poderá entrar na área e passar a bola ou chutar em gol. Aperte L1 + R1 na hora da falta e depois pressione o L1 + ✖ para rolar a bola para o segundo batedor.

Faltas contra você: tente atrapalhar ao máximo a concentração do seu adversário e deixe ■ apertado para que os jogadores pulem na direção da bola ou ● para que todos os atletas corram para cima do batedor.

ESCANTEIOS

Toque a bola: muitas vezes, o adversário está tão preocupado em defender a bola na área que se esquece completamente do jogador que fica próximo ao batedor. Toque a bola para ele para pegar a zaga totalmente desprevenida.

Direto na área: antes de pensar em qualquer tática milagrosa, selecionar um bom batedor é essencial. Tente escolher um jogador destro para o lado esquerdo e canhoto para o lado direito. Em seguida, posicione-o de modo com que a bola fique entre o goleiro e o defensor mais próximo dele. Aperte ● até preencher 1/4 da barra e aplique efeito na bola para mandá-la ao centro da grande área.



ARREMATE AO GOL

Posição do corpo: pense antes de chutar. Não adianta bater para o lado que estiver virado, pois o chute sairá, na maioria das vezes, fraco e torto. Posicione o atleta na frente ou na diagonal do goleiro para desferir um petardo contra ele.

Use o pé correto: se você não percebeu, alguns jogadores simplesmente não conseguem chutar de forma decente com o pé trocado. Antes de posicionar o jogador em campo, verifique se ele é destro ou canhoto e sempre se posicione com a finalidade de usar o pé bom do jogador.

Cobertura: L1 + ■
A dificuldade desse movimento está na dosagem correta da força do chute.

Arremate técnico: aperte R2 quando a barra de força estiver preenchida. Se você quiser fazer um gol com mais classe, aperte R2 antes de chutar a bola. Esta é uma ótima alternativa para enganar o adversário e ainda pode ser usada para tirar um sarro com a cara da pobre vítima.

NOVIDADES

FANTASISTA

A grande novidade dessa nova versão de *Winning Eleven* é o modo Fantasista. Nesta categoria você encarna um único jogador dentro do gramado e deve ajudar o seu time a conquistar a vitória. Após escolher a posição em que você mais se identifica, é possível criar um jogador e partir para a carreira profissional. Você inicia no modesto F.C Aries, mas, após boas apresentações, consegue contratos com times de maior expressão do Japão e da Europa.

Não pense que este modo é só festa: antes de começar a jogar em um bom time, é recomendado fazer todos os treinos dos fundamentos básicos do futebol. Você não precisa participar de todos os treinos, basta escolher a característica que planeja melhorar no seu atleta.

Quando a partida começar, você deve fazer de tudo para ajudar seu clube, mas o importante é manter-se na sua posição. Se você estiver jogando no ataque, não vá até a defesa roubar a bola do adversário – espere até que algum defensor roube a gorduchinha e desmarque-se para recebê-la em boa posição. Se você correr demais, seu fôlego vai acabar e você será substituído pelo técnico.

△ VISÃO EM PRIMEIRA PESSOA

A câmera em primeira pessoa é bastante imersiva, porém causa lentidão no jogo e não é boa para executar dribles. Para ter um melhor desempenho, mude para a visão da sua preferência.

A câmera em primeira pessoa aumenta o realismo da partida

WORLD TOUR

No World Tour, você pode escolher um time qualquer para passar por várias provas contra clubes de todo o globo. Existem missões em que é necessário ganhar com mais de dois gols de vantagem ou é preciso virar um jogo que já começa no segundo tempo.

Sua primeira etapa com partidas contra clubes japoneses e o objetivo é diferente em cada uma das disputas. Para saber qual a meta exata do desafio,

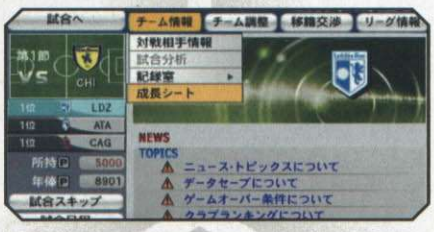
pause o jogo e veja o quadro do lado direito. Enquanto ele ficar vermelho, significa que você não alcançou o objetivo da missão.

COMMUNITY

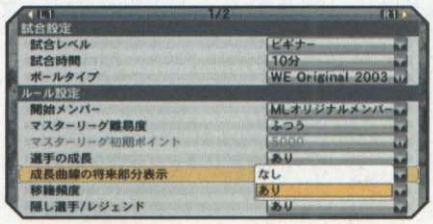
Nesse modo, você registra o nome, o tipo sanguíneo e o signo de todos os seus amigos para fazer um supercampeonato com direito a estatísticas de cada um dos membros registrados. É possível disputar uma Liga, Copa, amistosos e ver quem acerta mais chutes ao gol, cobranças de faltas ou até disputar simples cobranças de pênaltis.

MASTER LEAGUE

Na Master League, você joga como técnico do time, jogador e cartola do clube, já que, além das vitórias dentro de campo, é necessário conseguir boas contratações e manter as contas do clube em dia. Infelizmente, esse modo já caiu na mesmice, mas ainda assim pode ser interessante para os mais apaixonados pelo jogo de futebol da Konami. Se você é um deles e gostaria de saber quais os jogadores mais interessantes para comprar (bons de bola e que não ganhem fortunas), siga as dicas a seguir:



1 - Escolha um time qualquer e na tela de configuração da ML, selecione *Sim* em Mostrar a futura evolução dos jogadores (opção de baixo);
2 - No menu principal da Master League, escolha a seção *Informação do time*, vá até a última opção e selecione algum dos jogadores. Fique esperto com a linha vermelha: ela sempre deverá subir com o passar do tempo. Com um pouco de paciência, você descobrirá jogadores talentosíssimos que custam pouco.



EDIT MODE

Se você quiser saber o nome correto dos jogadores ocidentais, existe um truque velho entre os veteranos da série *Winning Eleven* que vai salvar o seu dia. Entre no modo de edição de atletas, vá a *Editar Jogador* e escolha algum time; selecione o atleta, escolha a primeira opção e vá até a terceira; anote o nome e volte uma tela; entre na primeira opção e substitua o nome em escrita japonesa pelas letras romanas (terceira opção da esquerda).

Entregamos para todo o Brasil

Gta games

Super Promoção em

Troca de leitores e todo tipo de Assistência técnica

Venda - Compra - Troca - Acessórios em geral

Playstation 2 e 3 - Super Oferta

MasterCard VISA

Gta games tem como objetivo fidelidade ao seus clientes

Tel: (11) 5102-4183 / 6867-6364

Rua: Guaraiuva 814 - Brooklin - São Paulo

LANA GAMES

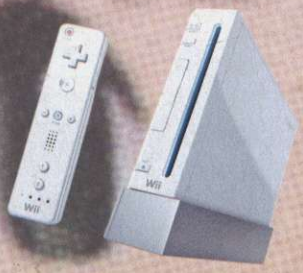
Desde 1998

PlayStation 3

Game Boy Advanced PS

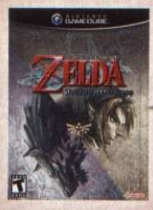
PlayStation 2

Wii



Nintendo Wii

NINTENDO DS



Game Cube

NINTENDO GAMECUBE

Eletrônicos e Cameras Digitais

Cobrimos Qualquer Oferta...

Acessórios Em Geral

Enviamos para todo Brasil...

Rua Santa Ifigenia, 180 - Loja 05
São Paulo - SP - CEP 01207-000

AMERICAN EXPRESS · MasterCard · VISA · Diners Club International

No Cartão em até 10x

Fone: (11) 3227-9585

FOX new

Um novo conceito em diversão

Tel: (11) 3326-2170

Distribuidor e Atacadista para lojistas de todo Brasil

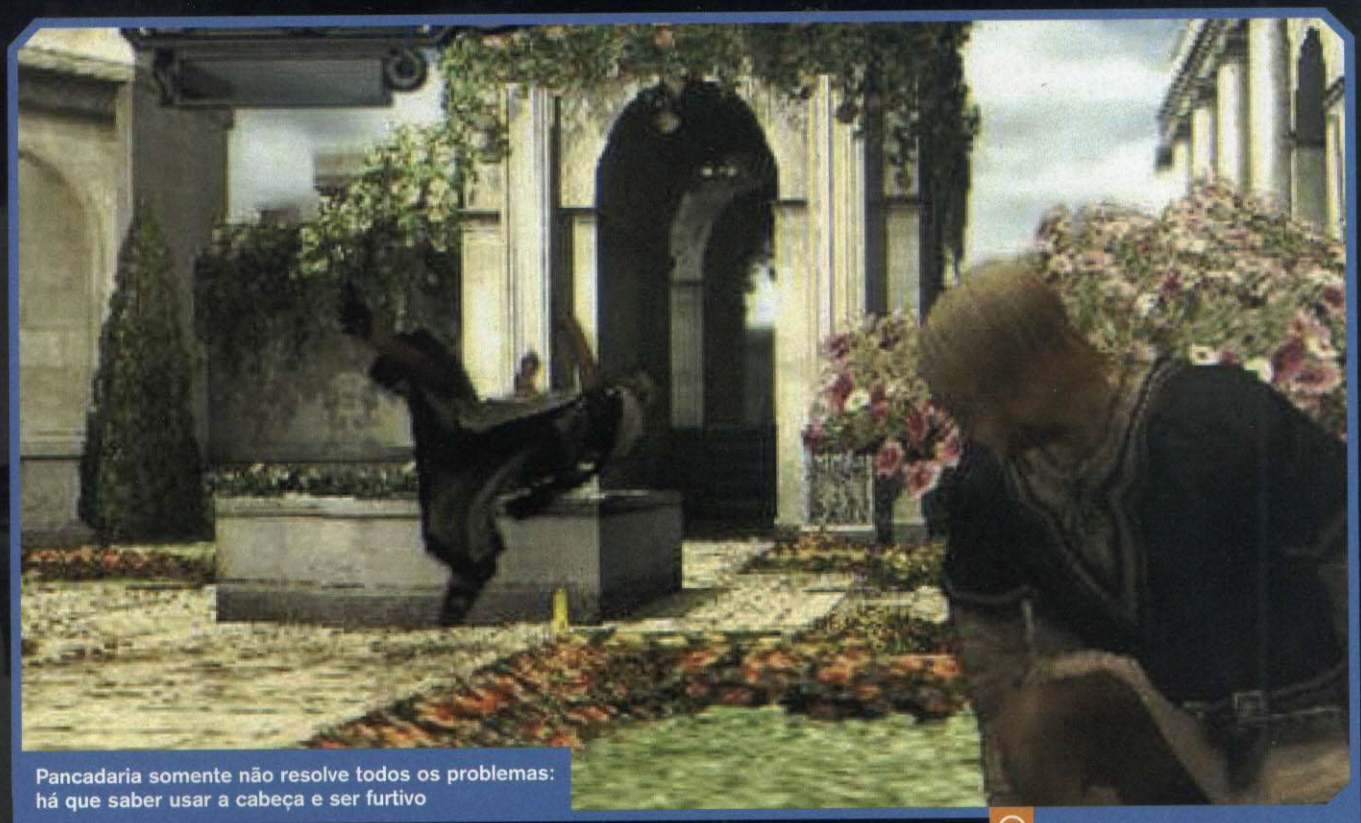
Acessórios para PS1, PS2, PC e diversos

e-mail: fox-new@uol.com.br
fox.new@hotmail.com

Isto é Esparta? Não, o nível de violência e sangue é equivalente

Shadow of Rome

Jogabilidade variada, história cativante e carnificina nas arenas romanas



Pancadaria somente não resolve todos os problemas: há que saber usar a cabeça e ser furtivo

FICHA

PLATAFORMAS: PS2
PRODUTORA: Capcom
GÊNERO: Ação
JOGADORES: 1
NOTA: 9

Antes de *God of War* chegar e arrebatar milhares de fãs retratando a extrema violência de tempos remotos da humanidade, um jogo com temática semelhante já havia sido lançado e esquecido: *Shadow of Rome*. Talvez sufocado pelo grande sucesso de *Resident Evil 4* (os dois sairam quase simultaneamente), *SoR* é um dos melhores títulos de ação para o PS2 e os jogadores só foram descobrir isso depois, quando a maré de lançamentos obrigou a galera a reciclar catálogos.

O game narra de um modo bem próprio o misterioso assassinato de Júlio César, grande imperador da Roma antiga. Na visão de dois protagonistas distintos, o soldado Agrippa e o jovem Octavianus, você deve desmascarar toda a trama por trás da morte do principal líder político de Roma e restaurar a paz da metrópole.

Logo nos instantes iniciais do game, já dá para perceber que *Shadow of Rome* é um título diferenciado. O visual está entre os mais belos do Play 2, com personagens magnificamente modelados e um trabalho de captura de movimentos sensacional. A trilha, efeitos sonoros e dublagem dão um ar épico ao jogo e a jogabilidade mistura os melhores elementos de ação (Agrippa) e de furtividade (Octavianus) de uma maneira extremamente competente. Tudo isso regado a muita violência e um enredo brilhante.

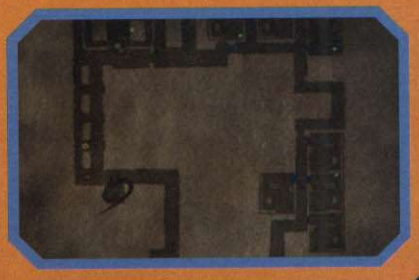
Com este detonado você consegue uma mãozinha em todos os momentos desta incrível saga e fica sabendo as melhores táticas contra os chefes para não sofrer mais do que o necessário nas difíceis arenas e em outros momentos críticos do game. Salve!

DE OLHO NO MAPA

Provavelmente a tela que você mais verá em *Shadow of Rome* é o mapa. Ele é muito útil em todo a aventura, pois, além de identificar a localização dos inimigos, aliados e itens, fornece a orientação dos caminhos a seguir. Para acessar o mapa, basta apertar SELECT a qualquer momento do jogo (menos nas Arenas).

Círculo amarelo: personagem
Círculo vermelho: inimigos
Círculo azul: aliados
Círculo verde: personagens não-jogáveis
Círculo branco: alvo a ser alcançado
Quadrado grande: Save Point
Marcação de pincel: local de destino

Retângulos azuis: portas
Quadrados verdes: comidas, armas ou Silver Fortune Coins



DETONADO

City Arena

AGRIPPA

Objetivo: eliminar os adversários

Após a conversa, fale com o guardião e escolha a primeira opção para entrar na Arena. Corra para frente, aperte ● para pegar a arma no chão e golpeie o inimigo com ✖ (golpe principal) ou ■ (golpe secundário).

Quando estiver faltando apenas um oponente, mire nele com R1 apertado e, após destruir todos, siga pela porta de madeira, pegue o escudo (L1 defende) e parta para a briga. Entre um golpe e outro, aperte ■ + ✖ para saldar a platéia e conseguir itens importantes como pedaços de comida que recuperam a energia (aperte ■ para comer) ou armas mais poderosas.

No último desafio, segure o ✖ para dar um golpe mais forte e aperte imediatamente ■ + ✖ para ganhar uma grande foice do público. Ao chegar ao inimigo final, pegue as armas no chão, mire com o R1 e aperte ▲ para jogá-las nele. Continue até que ele solte a sua grande arma: pegue-a e acabe com ele.

Capítulo 1
The Wickedness of Men

AGRIPPA

Objetivo: mobilizar sua tropa

Aperte SELECT para ver o mapa (ver quadro De Olho no Mapa). Siga para a direita, quebre caixotes para achar um grande escudo e siga pelo caminho estreito. Converse com um dos seus soldados, escolha a segunda opção e você será atacado por bárbaros. Use os golpes carregados para acabar com eles mais rapidamente.

OCTAVIANUS

Objetivo: Encontrar Pansa

Fale com o romano perto da saida, saia do Fórum, vá para Senate House e siga até o final da rua.

AGRIPPA

Objetivo: invadir o forte e capturar o líder

Ande com o L2 pressionado para não fazer barulho e arremesse sua arma contra o inimigo. Entre na barraca, pegue outra espada, acabe com mais um germânico e siga o caminho. Continue arremessando sua arma, destrua uma tora de madeira, prossiga, e, quando avistar um atirador de flechas, se esconda atrás da carruagem quebrada, use o R2 para mirar e aperte ▲ para acertá-lo.

Mate outro arqueiro na esquerda, pegue seu arco, suba pela escada e entre na caverna. Mate o primeiro inimigo com uma flecha e pegue a chave do forte. Entre e use o mapa para ver a localização dos adversários. Após eliminar todos eles na surdina, um batalhão de reforço vai chegar. Prossiga pelas portas azuis marcadas no mapa (cuidado com as flechas), mate mais alguns inimigos, encontre a chave da cela e salve um romano.

CHEFE – BARCA

Jogue suas armas na direção dele para não ser acertado, mas deixe uma arma intacta para o final. Quando Barca estiver com a metade do sangue em vermelho, pegue a espada boa, espere que seu amigo o ataque e aproveite para acertá-lo com seus golpes carregados. Se Barca não morrer, corra em direção a ele e se afaste rapidamente, assim você terá tempo de atacá-lo novamente.

OCTAVIANUS

Objetivo: infiltrar-se no Senate House

Vá para o Forum, converse com todos e siga para o Senate House. Vá ao final da rua, fale com o soldado, selecione a primeira opção e depois escolha sempre a segunda resposta.

△ MOEDAS DE OURO E PRATA

A Silver Fortune Coin e a Gold Fortune Coin são itens que só Octavianus pode pegar, usados para a compra de itens extras. As moedas de prata estão espalhadas por todo o jogo (aperte SELECT para achá-las em forma de quadradinhos verdes) e sempre que você começar uma nova missão casa de Pansa, é necessário visitar todas as localidades novamente, já que elas se renovam a cada objetivo. As moedas de ouro são bem mais difíceis de conseguir, pois é preciso roubá-las de soldados nada amigáveis. Elas valem bem mais, por isso o trabalho em consegui-las, mas com o detonado da **D&T** você saberá como pegar todas elas.

Gold Fortune Coin: siga para entrada da direita e não deixe que o inimigo o veja. Use o L2 para se esconder atrás de caixas e não correr. Continue em frente quando os soldados estiverem de costas e, assim que chegar a um corredor com apenas um inimigo, entre lentamente na sala com um velho, pegue uma jarra no armário, volte e acerte o romano pelas costas. Escolha a opção Take Armor para pegar a roupa dele e clique na opção Drag para arrastá-lo para o corredor ao lado.

Volte para a sala do senador, pegue mais uma jarra, assobie perto da porta (■ + ✖) para chamar a atenção e, quando um deles vier, fique em um local seguro, acerte-o pelas costas e imediatamente pegue o corpo e arraste-o. Volte à sala do velho, pegue a última jarra, repita o processo anterior para pegar mais um guarda e, para o último, espere ele espreguiçar, pegue uma jarra e, com calma, derrube-o. Examine-o e pegue sua primeira moeda de ouro (ela vale 20 moedas de prata).

Pegue a jarra restante, vá sorrateiramente por trás do senador, dê um golpe nele, pegue sua roupa e saia do local. Fale com o guarda logo à frente, continue andando com o L1 apertado, entre no porta e vá para a direita.

Gold Fortune Coin: com mais uma jarra em mãos, assobie, ataque o guarda pelas costas e pegue uma moeda dourada e uma chave. Entre pela porta, vá para a esquerda até encontrar um Save Point, saia e entre pela porta. Aperte L2 + ● para olhar através da fechadura, siga pelo corredor, aguarde que o último soldado se vire e esconda-se em um vaso apertando ● depois L2. Pegue uma corda no final do corredor e espere o guarda passar para estrangulá-lo com ■.

Gold Fortune Coin: pegue a segunda corda e estrangule o guarda próximo à sala onde estão Cícero e Marcus. Acabe com o soldado na entrada da biblioteca, entre, enforque outro à direita, suba nos móveis e siga pela pilastra até chegar ao outro lado. Desça e acabe com mais um soldado. Leia o documento sobre a mesa, dê meia volta, suba no armário e desça do outro lado.

AGRIPPA

Objetivo: salvar sua mãe

Acabe com os guardas usando golpes rápidos e pegue um arpão quando puder. Após acabar com eles, você irá lutar contra Decius, um poderoso guerreiro. Você ainda não pode vencê-lo.

OCTAVIANUS

Objetivo: encontrar Vipsanius

Vire à esquerda e suba no caixote amarelo.

Pendure-se na rocha à frente, desça e entre pela porta à frente. Pegue uma jarra e prossiga agachado até a porta em que apenas um guarda está trabalhando. Espere-o passar, bata na cabeça dele e pegue a armadura. Siga pela porta da direita, volte para a sala com as armas e pegue mais um corda. Vá para perto da sala com três soldados, estrangule o inimigo na entrada e arraste o corpo para um local segure-o. Pegue a chave sobre a escrivaninha.

Gold Fortune Coin: assobie próximo à porta da sala onde há dois soldados para que eles saiam de seus postos. Pegue um deles por trás e depois repita o processo com o outro para conseguir mais uma moeda

Entre pela porta da prisão, suba nos caixotes e vá para a esquerda. Entre na cela e corra pelo caminho ao lado delas (cuidado com os presos). Suba pela escada, prossiga e alguns guardas vão lançar flechas incendiárias em você. Pegue uma tocha no chão e acerte as cordas para que elas queimem e a ponte ceda. Atravesse-a.

AGRIPPA

Objetivo: escapar da prisão

Não deixe Octavianus morrer. Acabe com os inimigos e pegue um escudo com um deles. Siga pelo único caminho possível, elimine um inimigo usando uma Spear e pegue a chave e

o capacete. Desça pelas escadas, vença outro inimigo e pegue outra chave. Entre no centro da prisão e lute até chegar ao caminho marcado no mapa. Após uma conversa, vários bárbaros o atacarão: quebre as caixas para encontrar comida e recuperar sua energia. Deixe Claudia acabar com a maioria deles para facilitar o seu trabalho.

Capítulo 2
Baptism By Fire

AGRIPPA

Objetivo: provar para Sextus que você pode ser um gladiador

Quebre um dos caixotes ao lado para pegar uma espada e dê golpes com ✖ carregado nos inimigos. Na segunda e na terceira luta, você vai usar apenas grandes armas. Use ■ ou ✖ carregado quando os anões entrarem na arena para devastá-los. Não deixe de pegar a Spear, que é mais rápida. No quarto combate, você deve arremessar o inimigo, para isso, aperte ■ para levantá-lo do chão, vá nas costas dele e pressione ■ várias vezes para jogá-lo. Na última batalha, você deve usar um pouco de todas as técnicas utilizadas nos combates anteriores e pedir aplausos (salvos) para a torcida – aperte ■ + ✖.

CHEFE – CLAUDIA

Espere a garota executar seus golpes com as pernas e ataque logo em seguida. Não tenha pressa, pois ela se defende muito bem. Um bom golpe a distância é → + ✖. Não deixe que Claudia coma as carnes e continue com a luta defensiva até acabar com ela.

Fale com Claudia, siga pelo corredor de celas, ultrapasse o campo de treinamento para chegar à casa de Sextus e entre pela

△ TIPO DE COMBATE NAS ARENAS

Em *Shadow of Rome*, é imprescindível prestar atenção nas modalidades existentes nas Arenas. Ao todo, existem nove delas, cada uma com suas próprias regras. Antes de sair mutilando todo mundo com Agrippa, leia o resumo de cada uma das provas e saiba como vencê-las com mais facilidade.

Battle Royale - Mate todos os inimigos. É preciso fazer certo número de Salvos para passar pela prova, mesmo que você seja o vencedor. Fique atento com aos elementos existentes no cenário; eles podem ser usados contra os adversários.

Elimination - Elimine todos os adversários em um ambiente cheio de salas, armadilhas e arqueiros em locais estratégicos. Nas partes finais do jogo, é necessário matar todos os inimigos de um local para poder avançar para o próximo desafio.

Beast Hunt - Lute contra animais raivosos. Alguns deles são muito rápidos, outros muito fortes, portanto, sempre peça Salvos para que o público jogue armas potentes e comida para regenerar a sua energia.

Team Battle - Dois times lutam pela vitória e vence quem destruir mais rapidamente as estátuas do inimigo.Você pode dar ordem para os membros do seu grupo e decidir qual deles ficará guardando o posto e qual vai ajudá-lo a destruir as estátuas, já que é preciso que um acione o interruptor que desce a jaula e o outro ataque a escultura de pedra. Para escolher um dos aliados, basta apertar ● perto de um deles. Se o tempo acabar, você é declarado perdedor.

Siege - O objetivo é infiltrar-se na defesa inimiga e aniquilar o líder. Você deve usar a catapulta para destruir a ponte de entrada (use o R2 para controlá-la) e detonar o inimigo que tem a chave que abre a porta para a sala do líder, um guerreiro mais fortee resistente que os demais.

Rescue - Nesta prova, sua missão é salvar alguns presos e escoltá-los com segurança até a saída. Além de procurar a chave da jaula no corpo dos inimigos, é preciso tomar cuidado para que o prisioneiro não morra. Converse com o preso para que ele o acompanhe (principalmente se ele estiver apanhando) e use os obstáculos no cenário a seu favor. Seja paciente e você conseguirá perseverar.

Artus Dominus - Você tem um rival e deve vencer mais adversários do que o outro competidor, além de ter que conseguir o número de Salvos mínimo. Foque apenas nos inimigos normais e use com sabedoria as armadilhas do cenário.

Chariot Racing - Famosas corridas de biga. Ganha quem cruzar primeiro a linha de chegada ou acabar com todos os concorrentes. Apertando ✖ várias vezes para acelerar, ■ para freiar, L3 para virar e os botões L1 e R1 dão golpes laterais. Além de observar a vitalidade do cavalo (barra vermelha), é preciso tomar cuidado para não avariar sua biga nas batalhas. Nas batalhas um contra um, é possível atacar com ● e se defender com ▲.

Sword Struggle – Você deve derrotar uma gladiadora que possui uma espada de madeira chamada Rudis. Após isso, pegue a espada e leve até o centro da arena, na parte mais alta. Muitas vezes a lutadora correta só entra em combate poucos minutos antes do término do tempo e, enquanto isso, você deve lutar com todas as suas forças e matar a maior quantidade de adversários

porta da esquerda para falar com ele. Durante o papo, escolha a segunda resposta.

OCTAVIANUS

Objetivo: achar um caminho para o Senate House e encontrar Cicero

Saia da cidade e vá para The Forum. Fale com o homem à esquerda da entrada. Suba no palanque à esquerda e fale com as pessoas. Escolha qualquer opção até que apareça a opção "Storm the Senate House". Selecione-a para que todos eles se encaminhem ao Senate House. Vá para lá também, entre na porta à esquerda e siga pela esquerda. Entre em uma passagem no meio das plantas e, quando sair, siga até a caixa, entre em uma nova localidade camuflada e continue em frente até escutar a conversa. Espere os dois se afastarem e entre pela porta onde Cicero entrou.

Siga pelo corredor da direita, entre pela porta e vá para a esquerda. Escolha a grande porta (cuidado com o guarda) e vista a toga que está no armário. Saia, vá para a direita e siga reto até ver Cicero novamente. Entre pela primeira porta da esquerda, encontre uma passagem na parte inferior na parede, passe por ela para se aproximar dos romanos.

Gold Fortune Coin: volte para Senate Hall West e deixe que Cicero saia do local. Siga pelo corredor da direita e entre na sala à esquerda para coletar uma jarra. Espere o soldado ficar de costas, acerte-o e arraste o seu corpo. Pegue outra jarra, avance pelo corredor e observe o local onde há três guardas dentro de uma sala: assobie perto da área para que eles saiam e, quando avistar o inimigo que veste capacete, acerte-o pelas costas e pegue a moeda no corpo dele. Corra para a porta.

CHEFE – BARCA

Arma recomendada: Magnus

Jogue uma rocha em Barca e ele irá chutar todas as outras em sua direção – desvie. Use os Salvos para conseguir itens da platéia e, quando todas as pedras estiverem destruídas, aproxime-se do inimigo e, assim que começar o movimento do golpe, afaste-se e contra-ataque rapidamente. Quando o machado dele quebrar, Barca pegará uma viga como arma. Se ele correr em sua direção, posicione-se atrás de uma pilastra para que ele bata a cabeça.

OCTAVIANUS

Objetivo: encontrar Marcus

Pegue uma casca de banana. Observe um homem com um item brilhante na mão e siga-o para encontrar uma porta infestada de abelhas. Para afastá-las, coloque a casca de banana próxima dos insetos (aperte →) e espere o romano escorregar e o mel vai cair no chão – essa é a brecha para abrir a porta. Siga reto, entre na taverna e, após ver a cena, abaixe-se e vá na mesa em frente. Passe pelo lado direito da mesa dos três senadores, entre na baia em que há um beberrão e espere a garçonete sair para seguir à direita.

AGRIPPA

Fale com o gladiador ao seu lado e escolha a segunda opção para destravar o nível Average nas batalhas da Underground Arena. Saia, siga pelo corredor de celas, vá até a casa de Sextus e fale com ele.

OCTAVIANUS

Objetivo: seguir Marcus e Cassius

Desça pelas escadas e siga reto até encontrar uma casa à esquerda. Entre e pegue uma casca de banana. Saia, vire à esquerda e deixe a casca perto da esquina. Esconda-se dentro de uma caixa e assobie para que o guarda venha verificar o barulho e escorregue. Pegue a roupa dele e arraste seu corpo para dentro da casa. Pegue a casca, coloque no meio da rua e assobie novamente para que o segundo soldado caia na armadilha. Esconda o corpo e, no terceiro, pegue a casca e deixe na trajetória do alvo quando ele estiver de costas, assim, ele também cairá. Pegue o capacete.

Gold Fortune Coin: pegue a casca de banana e coloque-a um pouco mais à frente, antes da esquina. Assobie e corra para uma caixa do lado direito, então espere um deles cair e esconda o guarda. Pegue uma jarra do lado direito, ande com o L1 e R1 apertado para escondê-la e fale com o soldado que protege o portão. Responda com a terceira opção (...) e fique sempre olhando pra ele. Vá se afastando e espere ele dizer "Wait", então vá para uma das entradas da esquerda e ele irá retornar ao seu posto. Volte, acerte-o na cabeça e pegue a moeda.

CHEFE: ARCANAS

Arma recomendada: Spear

Vá até as catapultas, abasteça-as com pedras e atire nos pilares em que Arcanas está posicionado. Cuidado com as flechas de fogo que ela lança e nunca fique parado na arena, pois os urubus vão jogar muitas coisas em você. Se não existirem mais pedras e você não tiver destruído muitas vigas, espere que um dos pássaros jogue-a na arena ou use uma arma como a Mace para quebrá-las. Continue e, após destruir todos os pilares, Arcanas começará a lutar francamente, então acerte-a com a Spear, já que essa arma tem bom alcance e deixa Agrippa com uma boa velocidade. Não se preocupe com Claudia. Após a luta, vá até o campo de treinamento e fale com Claudia.

Capítulo 3
Wrath of the Gods

OCTAVIANUS

Objetivo: falar com Maecenas

Siga para o Forum, fale com o soldado da esquerda, saia do local e vá para Antonius Estate. Pegue uma maça no chão, siga na direção do guarda, jogue a fruta nele e saia correndo para a rua de onde você veio. Entre no portão desguarnecido e continue pela rua. Vá para o casarão, vire à direita, tome cuidado com o guarda e siga pelo caminho de paralelepipedos.

△ UNDERGROUND ARENAS

Fale com o homem do balcão ao lado do Save localizado nas Arenas e você poderá participar de um evento fechado em quatro tipos de dificuldade: Novice, Average, Advanced e Expert. Em cada um deles, você terá que vencer quatro desafios.

Entre pela porta, suba na parede – nas tábuas de madeira – e fique em pé para subir na plataforma mais alta e desça por um pequeno buraco à esquerda. Entre na porta atrás do armário, suba pela escada logo à direita e pule as caixas. Siga para esquerda, abra a porta na outra ponta do corredor, desça pela escada (cuidado com o soldado) e entre na porta da direita.

Espere o primeiro guarda ficar perto da porta e suba na estrutura de gesso na quina do corredor. Fique de olho nos dois guardas por meio do seu mapa e desça quando os dois estiverem de costas. Siga em frente, vire à esquerda para subir em mais uma estrutura de gesso e siga por trás das colunas. Prossiga pela porta ao lado, siga a moça até encontrar uma caixa e esconda-se atrás dela. Espere outra mulher passar, entre na área de serviço, pegue a jarra e bata na cabeça do senador para roubar a toga dele.

Gold Fortune Coin: saia do Bath e entre novamente para que outra jarra surja na área de serviço. Pegue-a, ande com L1 e R1 e esconda-se dentro do jarro até que as mulheres continuem seu trajeto. Vá em direção ao guarda à esquerda, acerte-o com um golpe e pegue a moeda de ouro. Fuja rapidamente deste local.

Siga pela porta da direita (se o guarda do corredor lhe perguntar algo, responda com a primeira opção), continue em frente e entre na porta que outro soldado vigia. Para pegar as moedas de prata que estão dentro da casa (seis no total), pegue um sapo perto de pequenos arbustos, siga o caminho das pilastras da direita e arremesse o batráquio dentro da casa para espantar a galera e abrir caminho para coletar a grana.

AGRIPPA

Entre na sala de Sextus e fale com ele para abrir mais uma categoria no Underground Arena, a Advanced, e também começar as corridas de bigas.

OCTAVIANUS

Objetivo: encontrar Maecenas

Suba pelas escadas, vire à direita e entre no corredor à esquerda. Espere a moça entrar e sair da sala para pegar a roupa de servente e a jarra que ela deixou na mesa. Siga-a e, em vez de entrar pela porta, siga reto e entre pela porta do final do corredor para coletar a Bandanna.

Gold Fortune Coin: dê um golpe no guarda que está de costas, pegue outro jarro na mesa e ultrapasse os dois soldados. Entre no corredor e esconda-se no meio das pilastras. Assobie para atrair um deles e acerte-o. Arraste seu corpo para a área lateral, pegue outra jarra na sala em que você se disfarçou de mulher e espere a moça passar. Converse com o guarda e golpeie-o.

Entre pela porta e, depois da cena, siga Maecenas: um medidor azul ao lado da tela vai esvaziar se você ficar muito longe dele. Cuidado quando ele parar, pois normalmente ele olha para trás e não pode perceber a sua presença. Espere até que um senador entre na sala (pegue as Silver Fortune Coin rapidamente) e siga até a primeira cutscene. Uma moça virá em sua direção, entre na sala mais próxima e espere ela passar para correr em direção a Maecenas. Entre no grande pote para que ele não o veja e continue. Quando acontecer a quarta conversa dentro de uma pequena sala, pegue a Toga do lado direito e continue seguindo Maecenas.

CHEFE – NARCLASTESE

Arma recomendada: Trident ou Whip

Esqueça a corrida: você deve acabar com Narclastese. Fique na cola dele, desvie de todos os explosivos que ele lançar; avance e acerte alguns golpes ao mesmo tempo em que tenta fechá-lo na curva. No caminho, pegue um Trident e desacelere para atacá-lo. Tome muito cuidado para não bater as rodas de sua biga no veículo do inimigo, pois se uma de rodas for destruída é Game Over. Acerte-o de uma boa distância até que a batalha acabe. No centro de treinamento de Sextus, vá até a casa dele e assista à cena.

OCTAVIANUS

Objetivo: encontrar Cicero

Gold Fortune Coin: vá para o Forum, fale com o soldado à esquerda e responda com a segunda opção as duas perguntas.

No Senado, fale com o guarda que está protegendo a porta da esquerda e responda "I've been sent by Marius". Entre, espere o guarda virar de costas e avance até encontrar um caminho na esquerda para continuar. Quando o guarda central ficar de costas, vá pela esquerda e esconda-se atrás das árvores e caixas. Pegue uma pedra no chão e jogue em frente ao soldado (não nele).

Entre pela porta protegida, pule a cerca da direita, espere o guarda passar e vá para frente (local onde estão três senadores); fique de olho no segundo guarda e, quando ele ficar de costas, siga-o e vá pela entrada da esquerda. Saia quando o inimigo tomar a direção contrária e vá com cuidado para à esquerda. Pegue uma pedra e continue se esquivando atrás dos pilares até chegar ao pilar mais próximo do último guarda. Jogue a pedra na frente dele, espere ele checar o que é e saia correndo para o portão.

AGRIPPA

Fale novamente com Sextus para abrir a categoria Expert no Underground Arena e prosseguir com os combates.

OCTAVIANUS

Espere que os guardas retornem aos seus postos, siga pelo corredor e entre na janela da direita. Fique atento aos movimentos do soldado que faz vigia. Quando ele estiver de costas, siga-o lentamente e esconda-se no segundo banco da direita. Assim que ele der meia volta, prossiga pela porta adiante e espere a empregada virar de costas para segui-la até o final da sala para pegar uma Maid's Dress e um Wine flask. Siga pelo lado, volte todo o caminho e prossiga pelo local

com dois soldados. Vá sem correr até o final do corredor e pegue a chave na mesa. Volte, vire à esquerda no jardim e entre na primeira porta à esquerda. Acerte o soldado de costas, use ▲ na parede para ultrapassar a passagem apertada. Suba nas caixas, equilibre-se na beirada e abaixe-se com L2.

Gold Fortune Coin: volte à sala com a serviçal, pegue um Jug e acerte-a pelas costas. Pegue outra jarra, vá em direção ao guarda da direita, esconda-se atrás do banco e espere ele ficar de costas para nocauteá-lo. Pegue outra jarra, acerte o guarda no corredor principal e esconda-o na sala ao lado. Volte à sala com os potes e pegue o Olive Oil Jug. Dirija-se à sala com os dois guardas, derrube o soldado que está em pé e espere o outro vir correndo em sua direção para que ele escorregue no azeite derramado.

CHEFE – ASKARI

Arma recomendada: Halberd ou Gladius
Desvie da corrida do elefante e acerte-o nas patas – tome cuidado com as flechas que Askari lança de cima do paquiderme. Foque em uma das pernas do elefante até quebrar a armadura que a envolve, assim ele perderá mais energia com os próximos ataques e cairá no chão, o que possibilita ataques mais efetivos. Após o elefante padecer, Askari virá lutar mano a mano. Deixe que ele executar sua seqüência de golpes até ficar tonto, então carregue seu golpe e acerte o nanico.

OCTAVIANUS

Passe pela ponte e entre no templo para pegar moedas. Volte para a entrada.

AGRIPPA

Vá até a casa de Sextus.

Capítulo 4
Restoration to Glory

OCTAVIANUS

Objetivo: achar os pertences de Caesar
Vá para Antonius' Estate, pegue uma maçã e jogue-a no cavalo: fique ao lado da carroça para não ser acertado. O cavalo vai se chocar com os guardas, pegue a roupa de um deles e entre na casa de Antonius. Vire à direita e entre pela primeira porta do corredor. Após o papo, encoste-se na parede (▲) e dê a volta para encontrar outra sala. Pegue uma jarra na mesa, assobie para chamar a atenção do guarda, esconda-se no vaso e acerte-o pelas costas.

Gold Fortune Coin: repita o processo anterior para pegar um capacete e a moeda.

Pegue um pote de mel na cozinha e vá até a sala à frente com os itens atrás de você (L1 + R1). Acerte um deles pelas costas e afasta-se um pouco, mas continue na direção do mel para que os guardas escorreguem. Se alguém não cair, use a mesma tática usada para pegar a moeda de ouro a seguir.

Gold Fortune Coin: pegue o item Flour e uma jarra na cozinha. Vá até o último guarda que faz a segurança da porta, use o Flour com ■ e ataque-o para pegar a moeda. Entre pela porta, vire à esquerda e pegue a corda e o rato. Estrangule o soldado e vá até o próximo guarda e empregada. Solte o rato (→), siga o guarda e, quando a empregada correr, estrangule-o e pegue a Basement Key.

Gold Fortune Coin: pegue o Olive Oil Pot. Acerte o guarda do meio e os outros inimigos vão escorregar no azeite. Pegue os itens dentro do cômodo e prossiga.

Ande calmamente entre os guardas, vire à esquerda e entre pela porta no final do corredor. Siga pela porta da direita e não vá pela passagem mais óbvia. Dê meia volta, use o ▲ na parede, pegue a tocha no chão, quebre os depósitos de ossos do corredor.

Volte e siga em frente. Entre pela porta ao lado do tigre solitário e não corra (segure L1). Quebre a caixa para pegar uma chave, saia com a tocha em direção ao tigre e vá em direção à escada. Use a Vault Key e pegue as escrituras de Caesar na mesa.

AGRIPPA

Após a cena, vá até o centro de treinamento e fale com o guarda em frente ao portão.

OCTAVIANUS
CHEFE – BANDITS

Pegue uma tocha e aproxime-se dos grandalhões. Esquive e acerte-os com fogo. Quando eles arremessarem as armas, desvie dos golpes e ataque-os pela última vez para que eles se joguem no mar. Entre no templo.

CHEFE – DECIUS

Armas: Grand Mace e Spike Shield ou Halberd
Rodeie o inimigo e não o perca de vista para escapar dos golpes rasantes e aproveite para contra-atacar com o combo ■, ✖, ✖. Saia de perto dele, peça Salvos para ganhar uma Halberd. Repita o processo até quebrar alguma parte da arma e ele se render momentaneamente. Quando a luta reiniciar, siga a mesma postura do primeiro round, mas fique próximo das paredes para que o inimigo prenda suas garras nela e possibilite o ataque – essa tática também serve para quebrar as estátuas que guardam novas armas. Tenha

△ GOLD NAS ARENAS

Para conseguir Gold em todas as provas é necessário, além de concluir o objetivo proposto, fazer a maior quantidade de atrocidades possíveis e pedir Salvos para a platéia como forma de pagamento pelo espetáculo. A barra brilhante do lado inferior direito é o medidor de barbáries, mas preste atenção na barra azul que surge sob ela logo depois de um ataque bem dado: você deve apertar ■ + ✖ antes que ela desapareça. Há diversos tipos de Salvos e cada um é mais eficaz para determinada situação.

mais cautela ao usar armas maiores, pois Decius executa muitos golpes poderosos quando está perto demais de Agrippa. Dê golpes rápidos, desvie e pegue-o por trás.

CHEFE – ANTONIUS

Armas: Grand Mace e Spike Shield ou Spear
Essa luta é parecida com a anterior, só que o novo inimigo tem um alcance maior. Fique em uma distância segura e aguarde que Antonius dê um golpe em falso, então ataque e volte à defensiva, à sempre rodeando o adversário. Não fique próximo a parede para evitar golpes mais elaborados. Após alguns ataques, a espada dele quebrará e ele irá pegar a melhor arma que estiver na arena, portanto, corra para pegá-la antes. Seja cauteloso, pois se você perder, terá que lutar contra Decius.

CITY IN FLAMES

Quebre a porta da direita e mate o arqueiro. Pegue o arco-e-flecha, saia novamente à rua e acerte dois inimigos no alto das casas. Quebre outra porta à direita, siga em frente e quebre as caixas. Pegue a Grand Mace e o pedaço de carne, depois suba a escadaria.

CHEFE - GEDO & ZEDO

Arma recomendada: Grand Mace ou Spear
Use os canteiros de plantas para se proteger dos ataques e quando estiver cara a cara com algum dos dois, primeiro, defenda os golpes e depois ataque. Aqui não existe platéia, então, quando sua arma quebrar, você deve esperar que Claudia traga outra pra você. Quando Gedo ou Zedo subirem nas casas, afaste-se e volte a contra-atacar. Não se esqueça de ajudar Claudia: quando algum inimigo estiver ferindo a moça, salve-a.

PORT OF OSTIA

Quebre a caixa e pegue um Meat. Prossiga e mate mais três soldados. Quebre algumas caixas, pegue a arma de sua preferência e um capacete e escudo com os mortos e desça pelo buraco no chão. Acabe com os Bandits que você enfrentou com Octavianus. Quebre dois troncos de árvore, abra a porta e prossiga.

Quebre as caixas, suba pela escada e enfrente dois grandalhões. Destrua duas caixas maiores ao final para pegar armas poderosas. Siga para a direita, acabe com mais dois piratas e suba no barco.

CHEFE – SEXTUS

Arma recomendada:
Grand Mace e Spike Shield
Mais uma luta um contra um. Use o mesmo sistema de batalha usado contra Decius e Antonius (rodeie seu adversário, espere ele atacar e então contra-ataque com um combo simples) e você não terá muitos problemas. O cenário contém muitas caixas e se você estiver precisando de uma nova arma ou de itens que enchem sua energia, basta quebrá-las.

BATTLEFIELD AT SEA

Objetivo: chegar ao navio de Antonius
Desça pelas escadas, acabe com os inimigos e quebre as caixas para pegar alguma arma. Continue em frente, bata na escotilha para que a ponte desça e continue pela grade na outra embarcação. Entre pela porta da direita, desça pelas escadas, dê a volta na sala para não encostar-se no fogo e siga em frente pelo corredor. Continue acionando todas as escotilhas para descer as pontes e acabe com os adversários até encontrar com Antonius pela última vez.

Batalha Final Antonius

Arma recomendada:
espada de uma mão e escudo
Circule-o e aguarde até que ele dê uma seqüência de golpes ou um ataque solitário, então ataque com um combo simples (✖,✖,✖, ou ■,✖,✖,✖) e espere que ele repita o movimento anterior. Muitas vezes será necessário defender-se, já que a arena é pequena e os golpes de Antonius são bem abrangentes: se ele gritar "I'm ready for you", corra para a beirada do barco, pois esse golpe é indefensável. Quando a sua arma quebrar, faça com que o oponente destrua as estátuas no cenário ou quebre as caixas existentes no cenário. Após algum tempo de batalha,

Antonius irá subir no topo da embarcação e algumas flechas de fogo serão jogadas em você: permaneça sempre em movimento para não ser acertado e tome cuidado para não andar sobre o fogo e com o golpe que Antonius dá para voltar à luta. Quando você conseguir deixá-lo na barra laranja, o ditador dará algumas risadas e ficará enfurecido, com uma sombra vermelha que o deixa mais rápido e forte. Sempre que ele utilizar esse poder, corra até que o status passe e volte a atacá-lo normalmente. Quando ele estiver a dois golpes da morte, Antonius ficará mais forte até que você o mate, então espere ele dar algum golpe e ataque-o rapidamente. Fim de jogo.

△ EXTRAS

Cheats
Antes de destravar as trapaças é necessário terminar o game no nível Normal e Hard para que o modo Extreme apareça.
DemiGod (invencibilidade) e Instant Kill (inimigos morrem com um ataque): Ganhe Gold em todas as arenas na dificuldade Extreme.
Unbreakable (armas não se quebram) e Juggernaut (inimigos não podem bloquear): Ganhe Silver em todas as arenas na dificuldade Extreme.
The Oracle (barras de vitalidade na tela) e The Unseen (oponentes invisíveis): Ganhe Bronze em todas as arenas no Extreme.

Miscelânea
Chariots of Ire: Ganhe Gold em todas as arenas na dificuldade Hard.
Art Gallery: Ganhe Bronze em todas as arenas no modo Normal.
Minigame Great Scape: Ganhe Ouro em todas as arenas no modo Normal.
Minigame Ugly Duck Fling: Ganhe Bronze em todas as arenas no modo Hard.
Labyrinth Arena e Survival Mode: Ganhe Silver em todas as arenas no modo Normal.

Vestimentas
Para trocar a roupa ou cortar o cabelo de Octavianus no decorrer da jogatina, é preciso ir até o quarto do rapaz. O cômodo fica num beco em Pansa House e pode ser acessado pela janela dos fundos da casa de Pansa ou pela rua, usando o ▲ perto de caixas amontoadas. Chegando lá, aperte ● no armário e escolha sua vestimenta preferida.
Crew Cut (Octavianus): Vá até o quarto do jovem.
Mr. Onion Head (Octavianus): Compre 5 itens dos vendedores de City Gates.
Pansa's Robe (Octavianus): Compre 10 itens dos vendedores de City Gates.
Splitting Head Ache (Octavianus): Compre 20 itens dos vendedores de City Gates.
Chameleon (Octavianus): Compre todos os itens de todos os vendedores de City Gates .
Roupa de gorila (Agrippa): Complete todos os desafios da Underground Arena.
Fortus Rex Amor (Agrippa): Consiga mais de 300000 Salvos durante todo o jogo.
Talon Aegis (Agrippa): Consiga mais de 800000 Salvos durante todo o jogo.

POR LEANDRO RODRIGUES

Ninja Gaiden Sigma

Turbinado com novos gráficos, golpes, desafios e a inclusão de Rachel, Ninja Gaiden tornou-se exclusividade do PS3

Esta "singela" combinação de fogo, tridente e o capeta é um dos chefes que acreditam que podem derrotar Ryu Hayabusa – sorte que o novo colante é à prova de fogo

FICHA

PLATAFORMA: PS3
PRODUTORA: Team Ninja
GÊNERO: Ação
JOGADORES: 1
NOTA: 9,5

Inveja. Mesmo com o sucesso esmagador do PS2, não há como negar que esse era um sentimento comum aos proprietários do console da Sony em relação à *Ninja Gaiden*, um dos poucos sucessos do Xbox. Porém, a Sony virou a mesa e o PS3 recebeu com exclusividade *Ninja Gaiden Sigma*, a versão turbinada do queridinho do Xbox.

O sucesso da série *Ninja Gaiden* deve-se ao empolgante sistema de combate, no qual a câmera foca na ação em vez de travar no alvo, o que possibilita combates abertos e livres contra diversos inimigos ao mesmo tempo.

Este trunfo foi adaptado para adequar-se ao PS3 e à função SIXAXIS do joystick, o que resultou em um sistema ainda mais surpreendente, intuitivo e que até consegue passar um ar de novidade ao jogador que controlou Ryu Hayabusa no Xbox. Isso porque o SIXAXIS tem mais botões que o controle do Xbox e, por isso, algumas funções que antes eram acessadas por meio de menus agora podem ser ativadas durante a ação.

Para complementar a inovação no controle, o ninja tornou-se mais habilidoso e maneja duas espadas simultaneamente, o que gerou seqüências de animações inéditas e muitos novos combos.

Não pense que as melhorias no controle vão tornar sua vida muitos mais fácil (afinal, *Ninja Gaiden* é famoso por ser difícil pra caramba). Analisar a situação para usar os golpes corretos e contar sempre com o sistema de defesa é fundamental para se dar bem. Limitar-se a apertar os botões

△ PEGA LADRÃO!

O pai de Ryu Hayabusa, o protagonista, colocou a defesa de sua vila e de uma poderosa espada mágica nas mãos do ninja e partiu para uma viagem de peregrinação. Azar do ninja: um poderoso demônio destruiu e roubou a espada. Resta ao herói a ingrata tarefa de partir em uma jornada de vingança para recuperar o item roubado.

A VERSÃO DEFINITIVA

Muito antes da versão de PlayStation 3, o ninja Ryu Hayabusa ganhou uma aventura para o Xbox, lançada em 2004. Dois anos depois, o jogo ganhou um pequeno upgrade e nasceu o *Ninja Gaiden Black*, que, além de incluir o jogo de 2004, adicionou novas armas e um modo missão. A versão *Sigma*, além de incluir tudo das duas versões anteriores, vem com gráficos melhorados, missões inéditas e uma nova personagem jogável, Rachel.

aleatoriamente pode fazer com que um inimigo fraco torna-se uma ameaça mortal. Cada uma das armas disponíveis possui uma quantidade enorme de golpes, entre no menu de pause e confira a lista.

Outra novidade exclusiva de *Sigma* é a possibilidade de controlar, em alguns momentos, a voluptuosa Rachel. Seus movimentos são lentos, porém muito mais fortes do que os do ninja protagonista. Você terá que treinar para se acostumar com o estilo de luta da garota.

ALTA RESOLUÇÃO

Mesmo sem explorar todo o poder do PlayStation 3, o jogo possui um visual deslumbrante. *Sigma* é muito superior à versão lançada para Xbox, para começar pela modelagem dos personagens, muito mais realista e bem definida.

As cenas não-interativas rolam em tempo real e revelam mais detalhes. Outros fatores gráficos foram aperfeiçoados, como efeitos de iluminação e texturas – e tudo roda a 60 quadros por segundo.

AÇÃO MAIS DINÂMICA

Ryu costuma resolver tudo na porrada, mas as acrobacias estão presentes. Andar pela parede ou pular de forma extravagante é fundamental para chegar ao seu destino, no melhor estilo *Prince of Persia*.

A aventura também exige certa exploração, caso você queira cumprir 100% dos objetivos. Existem dezenas de escaravelhos dourados escondidos pelo cenário e encontrá-los é um desafio para qualquer jogador "farejador" de tranqueiras secretas. Além disso, se você busca a perfeição, terá que ter em mente que o seu estilo de combate, a quantidade de dano recebida e a velocidade são avaliados para determinar o seu rank no final da missão.

Com tantos prós, *Ninja Gaiden Sigma* é um jogo incrível, com nível de dificuldade sem igual. Agora, pode ter certeza, é a vez dos concorrentes morrerem de inveja.

O visual não foi incrementado para se adaptar à nova geração, mas sim para inflar o ego dos sonistas que sempre sonharam com uma versão própria do sucesso de Xbox

Ryu ganhou uma Faca Ginsu extra para fatiar o dobro de inimigos, com desconto

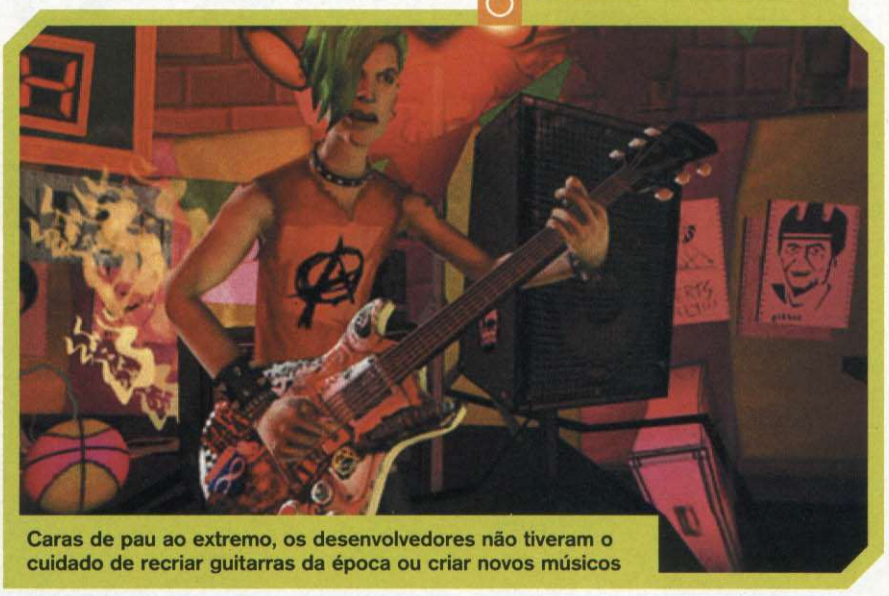
POR GUSTAVO PETRÓ

Guitar Hero Encore Rocks The 80's

Extreme e Winger querem ressuscitar: não compre o game para impedir esta tragédia

FICHA

PLATAFORMAS: PS2
PRODUTORA: Activision
GÊNERO: Musical
JOGADORES: 1 a 2
NOTA: 6,5



Caras de pau ao extremo, os desenvolvedores não tiveram o cuidado de recriar guitarras da época ou criar novos músicos

Quando um game dá certo, a galera pede bis e, de olho na grana, as produtoras não pensam duas vezes antes de usar a lei do mínimo esforço para voltar às prateleiras com um "novo" game.

Foi o que aconteceu com *Guitar Hero* e sua versão *Rocks The 80's*, um grande caça-níqueis sem novidades significantes que poderia ser considerado um pacote de expansão – no mínimo, deveria custar mais barato do que um game normal.

Os personagens são os mesmos da versão tradicional, com a diferença de que vestem roupas características da década de 80. Não há nem mesmo guitarras da época ou pinturas temáticas para os instrumentos, está tudo idêntico ao que você viu no *Guitar Hero* normal.

A única novidade fica por conta das 30 canções novas, todas rock melódicos de bandas poser dos anos 80, a maioria delas muito chatas. Aí é que você vai encontrar o maior problema: às vezes, a torcida é para que a música termine logo e poupe os seus ouvidos.

Também, pudera: bandas que já eram chatas na época e, além de sua presença forçada no jogo, participam com as suas piores músicas. Experimente tocar "*Play*", do Extreme; ou *Seventeen*, do Winger; para ouvir o chamado irresistível dos deuses do rock, implorando para você quebrar o CD do game imediatamente. As únicas trilhas que se salvam no pacote são "*Holy Diver*", do Dio; "*No One Like You*", do Scorpions e "*18 And Life*", do Skid Row. O resto são melodias melosas.

É uma pena que o PS2 não conte com um serviço online, pois, assim, o game poderia ser vendido como uma expansão, como deve acontecer com o Xbox 360.

Apesar de contar com músicas que deveriam permanecer esquecidas nos anos 80, há algumas faixas que compensam

POR AMER HOUCHAIMI

Brave Story New Traveller

Adaptação de anime oriental cria um excelente RPG para PSP

FICHA

PLATAFORMA: PSP
PRODUTORA: Game Republic
GÊNERO: RPG
JOGADORES: 1
NOTA: 9,0

Brave Story começa com uma idéia batida: o garoto principal vê sua melhor amiga sucumbir, vitima de uma doença desconhecida. Então o nobre herói juvenil descobre que poderá ajudá-la se viajar a um mundo mágico.

Verdade seja dita, a trama inicialmente não oferece nada de novo, apesar de ser inspirada em *Brave Story*, longa-metragem animado lançado recentemente no Japão pelo famoso estúdio Gonzo. Porém, a graça do game está na excepcional execução do roteiro. Os personagens são absurdamente carismáticos, do tipo que fará você pesquisar na internet à procura de bonecos para expor na sua prateleira.

Brave Story merece destaque também por seu excelente visual, com personagens e monstros 3D muito bem-feitos. O mapa central, local onde você viaja em busca de novas cidades e cavernas, merece aplausos: muito similar em proporções aos mapas da série *Final Fantasy*, o mundo criado para *Brave Story* exibe detalhes como névoa e elementos geográficos variados. É um jogo que comprova a vocação do PSP para a criação de belos RPGs que chegam a rivalizar com títulos lançados para Play 2.

As batalhas são organizadas por turnos, como na maioria dos RPG's convencionais e o seu desempenho depende das opções escolhidas no questionário inicial da aventura, momento que define como será o seu personagem e quais serão suas afinidades.

Para customizar os guerreiros, há uma lista enorme com dezenas de acessórios mágicos que podem ser criados com a combinação de ingredientes específicos. E caso você se arrependa de criar um artefato, é possível desmontá-lo para recupar os ingredientes – alguns são raríssimos.

O único defeito são as onomatopéias gráficas dos combates, um excesso de Blams, Twuks e Kerslaaaaams (!).

O visual de Brave Story rivaliza com RPGs lançados para Play 2

Videogames
PS3 :: Wii :: PS2 :: PSP :: Nintendo DS
Os melhores jogos e Acessórios
buldoguecomunicacao.com
Volante Ferrari GT Force Feedback Thrustmaster
Guitar Hero
PS3
Wii
PSP
Nintendo DS
JOGOS DE PC À PARTIR DE R$ 14,90
VISA VISA Electron Diners Club International REDE SHOP MasterCard MasterCard Maestro
Locação e Venda de DVDs
Lan House e Sala de Jogos.
MONITOR SAMSUNG 17"
Cores: Prata e Preto :: Conector de vídeo analógico
Base com Regulagem de altura e Pivot
Ajustes das funções do monitor através do mouse.
Por Apenas R$ 619,90
brother games®
diversão ao seu estilo
ENVIAMOS PARA TODO BRASIL >>
Tel.: (31) 3272.3097 / (31) 3272.3486
Rua Curitiba, nº 689 - 8º Andar - Centro
Belo Horizonte / MG - CEP: 30170-120
www.brothergames.com.br

POR AMER HOUCHAIMI

Hot Shots Tennis

Divertido... se você jogar só cinco minutos

Os campos de golfe ficaram pequenos para a franquia *Hot Shots* e os esportistas cabeçudos estrearam nas quadras de tênis. A jogabilidade simples continua como o pilar da diversão na série. *Hot Shots Tennis* não é extremamente complicado, pois existem muitas opções do que fazer em quadra e formas de jogar, uma vez que este não é um game que se preocupa em ser realista e é aí que o título dá um tiro no próprio pé, pois sua simplicidade torma a experiência repetitiva.

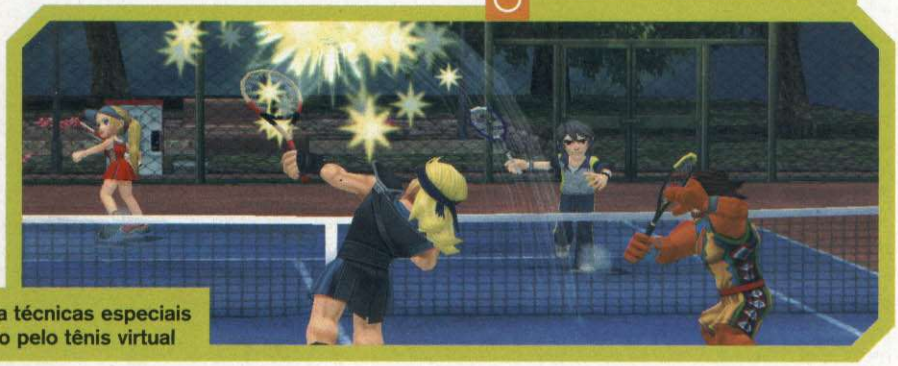
É muito fácil cometer erros e perder a cabeça logo no início do jogo, mas com um pouco de paciência é possível aprender as técnicas em menos de meia hora. Como a Inteligência Artificial é baixa, você geralmente só será derrotado por seus próprios erros.

Sua premiação por vitórias são novos personagens, o que não faz muita diferença, pois nenhum deles é interessante e somente seus atributos compensam o trabalho.

Quando você quiser arriscar participar de partidas em dupla, chame um amigo para não passar nervoso, pois o parceiros bots são extremamente atrapalhados e fominhas, ou seja, mais atrapalham do que ajudam.

Hot Shots Tennis garante diversão sem compromisso, mas cansa rápido demais.

FICHA
- **PLATAFORMA:** PS2
- **PRODUTORA:** Clap Hanz
- **GÊNERO:** Esporte
- **JOGADORES:** 1
- **NOTA:** 5,0



Assim como em Hot Shots Golf, HST esbanja técnicas especiais e exageradas, o fator mais divertido oferecido pelo tênis virtual

POR AMER HOUCHAIMI

Final Fantasy II

Reviva os penosos desafios de 20 anos atrás, agora no ônibus ou no banheiro

FICHA
- **PLATAFORMA:** PSP
- **PRODUTORA:** Square-Enix
- **GÊNERO:** RPG
- **JOGADORES:** 1
- **NOTA:** 6,5

Sofra novamente nas dungeons, que foram o terror dos anos 90

O capítulo mais infame da série *Final Fantasy* finalmente chegou ao PSP, mas a espera talvez não tenha valido a pena.

Tecnicamente, o jogo foi refeito com maestria. Os novos gráficos são coloridos e trazem uma sensação nostálgica dos 16 bits, o que pode ser positivo ou inversamente negativo para a galera da nova geração. Sua trilha sonora também foi refeita e aproveita o poder de áudio do PSP, um dos maiores atrativos deste game.

O maior problema de *Final Fantasy II* é o mesmo de quando o game foi lançado em 1988: o sistema de evolução. Todos os personagens começam sem habilidades ou atributos individuais próprios. À medida que você joga, eles desenvolvem as habilidades que estiverem utilizando mais. Por exemplo, se Firion atacar somente com espadas, vai evoluir no uso delas e causar muito mais dano com uma espada do que com outra arma; por sua vez, se fizer com que Rosa use apenas magias ao longo das batalhas, ela terá muito mais MP e será mais eficiente no uso de mágica do que o resto do grupo.

Por um lado, isto permite que você customize sua equipe como bem entender, mas, por outro, é um processo tão demorado que é capaz de entediá-lo e minar o interesse antes da metade da história.

Quando o assunto é a trama, lembre-se que este é um game nos anos 80 e o seu roteiro, embora agradável, não é detalhado ou complexo quanto nos RPGs atuais.

Final Fantasy II não é um game tão interessante quanto já foi no passado, mas é uma boa pedida para os fãs irrecuperáveis da série e para aqueles que tiverem interesse em ver como ela evoluiu. Este é também um RPG perfeito para um portátil, afinal, a viagem de ônibus da sua casa para o trabalho é perfeita para se empenhar no longo processo de evolução dos heróis.

POR AMER HOUCHAIMI

Nascar 08

Versão novinha e com cara do ano passado

Ano vai, ano vem, e três coisas nunca vão mudar: o Roberto Carlos, mesmo em espírito, vai continuar a nos aporrinhar no final do ano; o Corinthians não conseguirá o título da Libertadores; e a EA vai lançar, para sempre, suas novas versões de *Nascar*.

Os três exemplos têm um ponto em comum: a dificuldade em reinventar-se. *Nascar 08* não mudou quase nada em relação à versão do ano anterior e suas melhorias só são perceptíveis para os maiores entusiastas da série.

Isso não faz de *Nascar* um jogo ruim, pelo contrário, o controle é bom, as corridas passam uma boa sensação de velocidade e os gráficos correm em um bom frame rate, algo essencial em um jogo de corrida. Só é uma pena que o sistema de estatísticas durante a corrida tenha sido retirado.

Nascar 08 oferece opção para ser jogado em progressive scan para aqueles que possuem televisores com esta capacidade. O grande problema é a falta do "algo mais" que serviria como atrativo para o público mais convencional e que não seja tão dedicado a jogos de corrida.

E mesmo para aqueles que são fãs do gênero, *Nascar 08* não traz a mesma gama de opções de um *Gran Turismo* ou a jogabilidade veloz e furiosa de *Need for Speed*, e é tremendamente convencional e insípido para quem se acostumou a estas séries de sucesso.

Se você for um aficionado por games de corrida ou um fã devoto da série *Nascar*, então certamente vai gostar deste título. Mas caso não seja nenhum dos dois, pode ser que se divirta por um fim de semana com este game, mas não muito mais do que isso.

FICHA

PLATAFORMA: PSP
PRODUTORA: EA Tiburon
GÊNERO: Corrida
JOGADORES: 1 a 4
NOTA: 6,5

O visual agrada e a sensação de velocidade garante a adrenalina

• Games Novos e Usados • Controle Remoto • Mídias • Acessórios p/ Informática

INFINITY MULTIMÍDIA

DAMD

FOTOS MERAMENTE ILUSTRATIVA

Aqui sua Diversão é Infinita !!!

ATENÇÃO !!! Compramos, Trocamos e Vendemos Qualquer Vídeo Game Usado. Tudo em Vídeo Game com Preços Imperdíveis. CONFIRA !!!

SEDEX

PARA TODO O BRASIL
Com Total Eficiência, Segurança e Qualidade de Entrega!

AS MELHORES MÍDIAS COM OS MELHORES PREÇOS DO MERCADO !!!

Tel. 11 3337.7556

Rua Santa Ifigênia, 211 - Loja 22 - Térreo

POR AMER HOUCHAIMI

Alien Syndrome

A Sega estragou outro clássico

Clássico dos arcades dos anos 80, *Alien Syndrome* ganhou mais conversões para consoles caseiros do que eu posso me lembrar. Desta vez, o game foi adaptado para PSP e não honra o seu estatus de clássico.

O game é um Dungeon Crawler ao estilo de *Diablo* e *Baldur's Gate*, no qual você tem visão aérea do personagem e atravessa labirintos infestados pelas mais abomináveis criaturas que um programador já conseguiu socar em um UMD. Este estilo é legal, mas o controle impreciso estraga.

Para combater é preciso ajustar a mira laser sobre os alvos e meter bala, porém o analógico do PSP não vai ajudá-lo a se posicionar de forma correta e, na maioria das vezes, o inimigo vair ter muito tempo para se aproximar e transformá-lo em um McLanche Feliz.

FICHA
PLATAFORMA: PSP
PRODUTORA: Sega
GÊNERO: Ação/RPG
JOGADORES: 1
NOTA: 5,5

Os inimigos parecem hambúrgueres com pernas, mas, graça ao péssimo sistema de mira, quem vai acabar virando lanche é você

FICHA
PLATAFORMA: PSP
PRODUTORA: Marvelous
GÊNERO: Simulação
JOGADORES: 1
NOTA: 6,0

A vida na fazenda não é moleza, ainda mais quando o visual embaçado do game força sua visão e dá dores de cabeça

POR AMER HOUCHAIMI

Harvest Moon Boy and Girl

Ô mãe, a mimosa fugiu do celeiro!

A vida rural instalou-se de vez no PSP e a segunda versão para o portátil mostra para os meninos e meninas a diversão oculta nos afazeres da fazenda (mentira, não há diversão nenhuma, só vacas fedidas e trabalho forçado).

Este é um port da versão lançada em 2000 para o PSOne e sua única inovação é a possibilidade do jogador escolher entre controlar um menino ou uma menina, o que resulta em pequenas diferenças na história.

Sua missão é gerenciar a antiga fazenda do vovô, o que significa cuidar da roça, criar o gado, vender o que produzir, gastar dinheiro com itens úteis, arranjar tempo para fazer amizades com os caipiras da cidadezinha vizinha e cortejar alguém louco o bastante para casar com você.

Harvest Moon cai bem no portátil, pois assim você pode dedicar qualquer hora vaga para cuidar da sua fazenda (uau!).

POR ARTUR PALMA

Rugby 2008

Aprenda, finalmente, a jogar rugby

Parece até uma imagem de FIFA... será que pegamos a foto errada?

FICHA
PLATAFORMA: PS2
PRODUTORA: EA Sports
GÊNERO: Esporte
JOGADORES: 1
NOTA: 5,5

Aprenda de uma vez por todas: rugby não é a versão "pelada" do futebol americano. A semelhança entre ambos é a dureza dos lances, mas suas regras e estrutura são bem diferentes.

A sua maior chance de aprender a praticar este esporte é por meio de *Rugby 2008*, a estréia da EA Sports nesta área. Estádios reais e jogadas animadas com capricho tentam compor a atmosfera de uma partida real, mas a evolução lenta desfavorece quem procura apenas uma experiência rápida e casual.

O principal foco do jogo é o modo World Cup e o tema é a próxima copa do mundo, que acontecerá na França. Há também um modo Challenge que o desafia a dar novos rumos aos maiores momentos da história do rugby.

Há tutorial que ensina os comandos básicos do jogo, porém muito pouco se fala sobre as regras, e o que se torna um problema para os iniciantes.

POR AMER HOUCHAIMI

Parappa the Rapper

Kick, punch, is all in the mind*

Esta pérola do segmento musical foi lançada em 1997 para PSOne e quase garantiu ao simpático Parappa o título de mascote do console. O cachorrinho rapper não foi esquecido e volta a usar seus dons musicais para conquistar Sunny, a menina com cabeça de flor (!).

O relançamento para o portátil não traz novidades, só o prazer de curtir as canções chiclete do Mestre "Cebolão" Chop Chop e outros com a comodidade oferecida pelo PSP.

O visual de *Parappa* é único, com personagens em 2D interagindo com um cenário 3D, o que os deixa com cara de bonequinhos de papel e dá um ar de cartoon ao game.

O único ponto perdido pela Sony japonesa foi não refinar a jogabilidade original, que sempre foi um tanto travada e imprecisa.

FICHA
PLATAFORMA: PSP
PRODUTORA: SCEJ
GÊNERO: Ritmo
JOGADORES: 1 a 2
NOTA: 7,5

O mestre Chop Chop e o odor que lhe é peculiar estão prontos para tentar, mais uma vez, ajudar Parappa a conquistar Sunny

*Chute, soco, está tudo na mente. É o refrão mais chiclete do game

ROCK LASER

GAMES

APARELHOS E ACESSÓRIOS

SONY

Microsoft

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

- Atacado e Varejo
- Consulte sessão de Semi-novos
- Parcele em até 13x no cheque
- Aceitamos todos os cartões de crédito

Nintendo

SEDEX Para todo o Brasil

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

faça um upgrade

www.rocklaser.com.br

MEGASTAFF.com.br

TELEVENDAS

11 - 6954 4332 / 6425 0482

Av. Guilherme Cotching, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

POR LEANDRO RODRIGUES

Gregory Horror Show

Um jogo de terror completamente diferente de tudo o que você já viu

△ DIRETO DO FUNDO DO BAÚ

Nesta seção, todo mês mostraremos um jo que poucas pessoas conhecem, indicando que o universo de jogos do PlayStation 2 ainc tem muito a ser explorado.

ESCONDIDO DESDE 15 DE DEZ/2003

FICHA

PLATAFORMA: PS2
PRODUTORA: Capcom
GÊNERO: Aventura
JOGADORES: 1
NOTA: 7,5

O visual cartunesco é usado de forma totalmente única neste game e esbanja talento em personagens que mais parecem monstrinhos criados com pedaços de cartolina

Basta dar uma boa olhada por ai para encontrar uma nova e surpreendente invenção vinda da terra do sol nascente. Está certo que *Gregory Horror Show*, um anime famoso da TV japonesa, não é exatamente novo, muito pelo contrário, a série estreou em 1999 com uma temporada inicial de 25 episódios. A aceitação do público foi muito boa e, quatro anos depois, a animação migrou para o PlayStation 2. Apesar de ter ganhado uma versão lançada em toda Europa, o jogo nunca chegou às lojas americanas.

UMA MARAVILHA DE TERROR

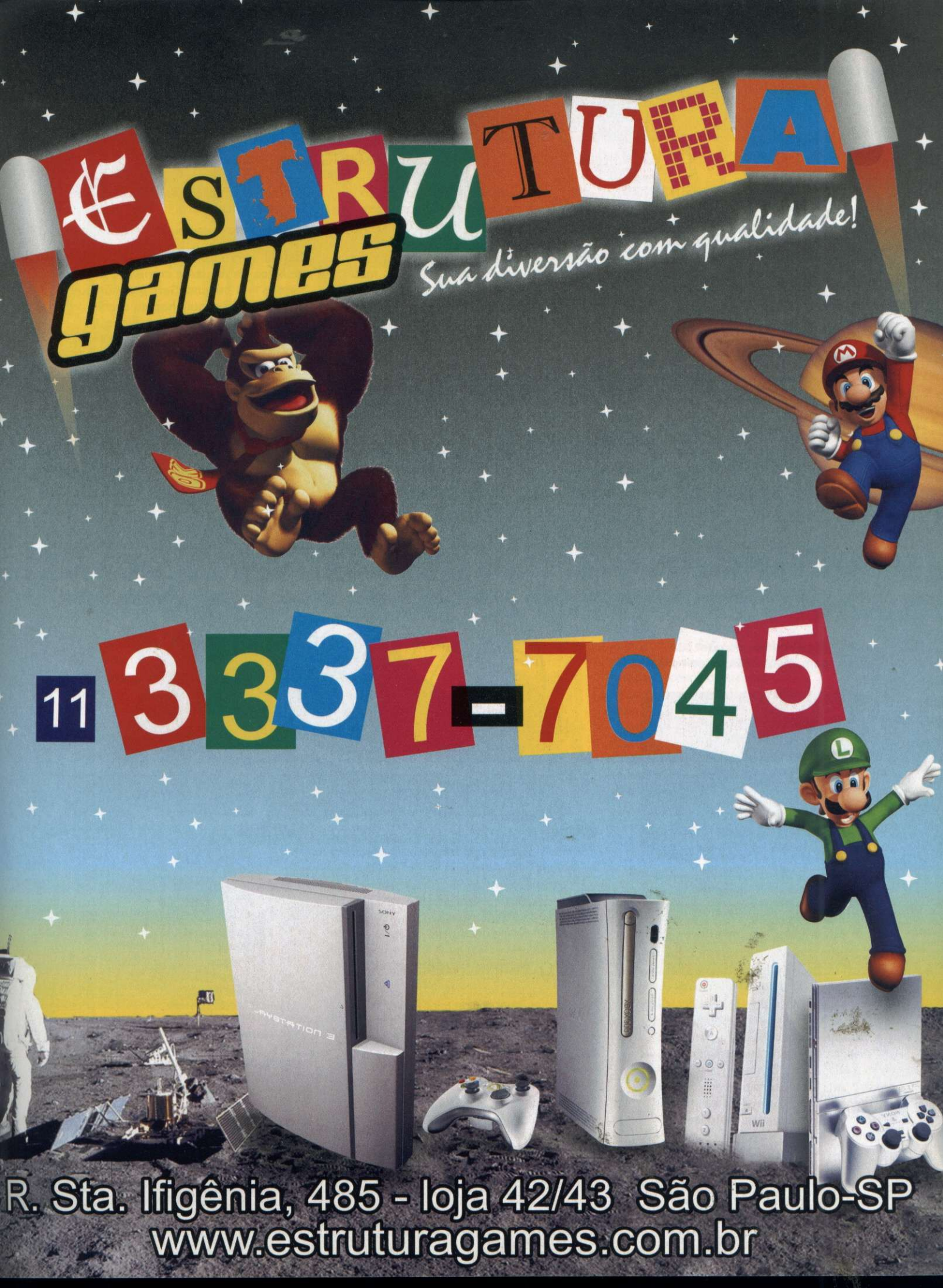
Gregory Horror Show parece com uma espécie de filme de terror de segunda, com pitadas de humor. Em uma noite chuvosa, o personagem principal procura por um abrigo. Eis que surge Gregory House, um albergue que aparece no seu caminho. Um simpático senhor atende a porta e oferece um quarto vago. Quando os seus problemas parecem ter terminado, o protagonista começa a ouvir barulhos esquisitos e descobre que um homem está preso dentro do quarto ao lado. Aos poucos, você deve descobrir como salvar as pessoas presas neste albergue maldito.

Se você acha tudo isso muito normal, espere até colocar os olhos nos personagens do jogo. Todos possuem um visual baseado em ângulos retos, lembrando criaturas construídas a partir de recortes em cartolina. Pode soar um pouco rudimentar, mas tudo isso, aliado às técnicas de cel-shading, consegue deixar o jogo bonito e muito fiel à série televisiva.

DESAFIO QUADRADO

Durante grande parte do jogo – para não dizer todo –, você deve explorar o Gregory Hotel em busca de itens e pessoas. Isso pode ser um pouco cansativo no começo, já que a movimentação dos personagens deixa a desejar (eles são lentos e desengonçados). Porém, depois da primeira meia hora, quebra-cabeças lógicos e divertidos tomam a cena e tornam sua experiência, enfim, divertida. Isso tudo, aliado aos sensacionais diálogos durante toda a aventura, é garantia de boas risadas.

Gregory Horror Show é uma raridade que está à venda em poucos lugares e deve ser tratada como um obra de grande inspiração neste atual universo de mesmice. Merece lugar na sua coleção e vale a pena jogar até o final.


ESTRUTURA
games
Sua diversão com qualidade!
11 3337-7045
R. Sta. Ifigênia, 485 - loja 42/43 São Paulo-SP
www.estruturagames.com.br

MDG
MUNDO DOS GAMES

AGORA SOMOS IMBATÍVEIS !!!
TEMOS PACOTES PROMOCIONAIS PARA TODOS OS CONSOLES.

R$ 449,00
3x R$ 166,00 visa e master
6x R$ 90,00 visa e master
12x R$ 50,00 master

R$ 499,00
3x R$ 183,00 visa e master
6x R$ 99,00 visa e master
12x R$ 57,00 master

R$ 549,00
3x R$ 200,00 visa e master
6x R$ 110,00 visa e master
12x R$ 63,00 master

A MAIOR GARANTIA DO BRASIL
2 anos no Play 2

PROMOÇÃO QUERO TUDO PS2

Controle Dual Shock	Controle Dual Shock	Porta CD	CD Rom	Boné PS2	Bolsa PS2	Camiseta PS2	Controle Remoto	Caneta PS2	CD Musicas	Suporte PS2	Cabo Extensor

R$ 699,00 em 6x no cartão sem juros

PROMOÇÃO QUERO TUDO NINTENDO DS

Fonte AC	Fone de Ouvido	Case em PVC	Charger p/ Carro	Protetores de tela	Canetas Stylus	Alça p/ pulso	Camiseta NDS	Bolsa NDS	Boné NDS	3 Cases	Cabo USB	Lenço Cleaner

R$ 599,00 á vista

PROMOÇÃO QUERO TUDO PLAYSTATION 3

Tetra Cooler	Controle DVD	Adapter PS2/PS3	Controle Wirelles	Controle Dual Shock	Skin Silicone	Bolsa PS3	Porta DVD´s	CD Musica	Cabo S/ Vídeo	Camiseta PS3	Boné PS3

R$ 2399,00 á vista

PROMOÇÃO QUERO TUDO PSP

Protetor de Tela	Case PVC	Protetor Cristal	Multi Cabo	Alça p/ Pulso	Carregador de mesa	Carregador p/ Carro	Boné PSP	Camiseta PSP	Lenço Cleaner	2 Cases UMD	Fone de Ouvido

R$ 699,00 á vista

PROMOÇÃO QUERO TUDO Wii

Suporte Wii Vertical	Bolsa Wii	Volante	Taco de Baseball	Taco de Golf	Raquete Tenis	Suporte para Remote	Porta DVD´s	Controle Nunchuk	Controle Remote 1a	Controle Remote 2a	Wii Sports	Boné Wii	Camiseta Wii

R$ 1599,00 á vista

Shopping Silvio Romero Plaza - r.: Coelho Lisboa, 334 - loja 6 -Tatuapé SP/SP (11) 6225-3020
Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º piso - loja 2043 SP/SP (11) 3311-8617 / (11) 3311-8986
Shopping ABC Plaza - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP (11) 4427-4165 / (11) 4427-4922

imagens meramente ilustrativas / os valores aqui apresentados são para pagamento em dinheiro salvo divisões / divisões em 12x apenas para mastercard / FINANCIAMENTOS COM CRÉDITO SUJEITO À APROVAÇÃO

LEADERSHIP GAMER

TODA A LINHA LEADERSHIP GAMER COM UM ANO DE GARANTIA.
PAGUE EM 6X SEM JUROS NO CARTÃO, CHEQUE* OU BOLETO*.

Play Tunado

Novos acessórios para revigorar o visual e as funções do seu console

Wireless ThumbPad

O PlayStation 3 possui dezenas de funções empolgantes, como navegação pela internet, compras online e, em breve, a PlayStation Home, comunidade virtual que será lançada no final do ano. Tudo isso é muito bacana, mas preencher um monte de cadastros usando o controle do PS3 é uma tarefa muito cansativa. Pensando nisso, a Madcatz criou um teclado sem fio que é acoplado diretamente no SIXAXIS por meio de presilhas. O acessório ainda acompanha um receptor para usar todas as funções online sem a necessidade de fio.

FICHA
FABRICANTE: Madcatz
ONDE ENCONTRAR: www.gamestop.com
PLATAFORMA: PS3
PREÇO MÉDIO: US$ 29,99

FICHA
FABRICANTE: Zenith
ONDE ENCONTRAR: www.submarino.com.br
PLATAFORMA: PS2
PREÇO MÉDIO: R$ 390,00

Tela LCD

Acoplada diretamente no PlayStation Slim, esta tela de LCD com 5 polegadas é a salvação para jogadores que não possuem uma TV exclusiva para desfrutar do seu hobby predileto. A tela possui alta definição e sinal de alta velocidade, que aperfeiçoa os jogos de ação rápida. O sistema conta ainda com som que simula surround no ambiente e display com ajustes de volume e brilho. Considerando o preço camarada, é um excelente investimento para jogar com tranqüilidade e privacidade.

FICHA
FABRICANTE: Nyko
ONDE ENCONTRAR: www.ebgames.com
PREÇO MÉDIO: US$ 39,99

Charge Base

Engenhocas surgem o tempo todo para abastecer a galera que curte novidade e praticidade, características que representam o Charge Base. Este acessório permite carregar rapidamente até quatro controles SIXAXIS ao mesmo tempo. O carregador da Nyko pode ser ligado em qualquer tomada e dispensa o uso de USB. Ideal para quem pretende formar um verdadeiro arsenal de controles para promover campeonatos ou para donos de lan houses.

Jogos para escutar

As trilhas dos melhores jogos para quem é fã e tem grana sobrando

Metal Gear Solid 20th Anniversary
Onde Encontrar: www.playasia.com
Preço: US$ - 27,90

Okami Original Soundtrack
Onde Encontrar: www.playasia.com
Preço: US$ 45,90

ICO – Melody in the Mist
Onde Encontrar: www.playasia.com
Preço: US$ 13,90

Shadow of Colossus
Onde Encontrar: www.playasia.com
Preço: US$ 23,90

Lista de preços

Os consoles da família PlayStation com preços para todos os bolsos

Confira as melhores ofertas de PlayStation 3 (com HD de 60 Giga), PlayStation 2 Slim, controle Dual Shock 2, Memory Card de 8 Mega e PSP (todos produtos originais da Sony).

A pesquisa de preços foi feita no dia 17 de agosto, com o dólar valendo aproximadamente R$ 2,01 (comercial). Portanto, fique atento e pechinche em busca da melhor oferta. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista. Se

você possui uma loja de games e quer entrar em nossa lista, mande um e-mail para playstation@europanet.com.br com seu telefone e escreva "Lista de Preços" no assunto.

LOJA	TELEFONE	PS3 (60 GB)	PS2	CONTROLE	MEMORY	PSP
ART GAMES	(11) 6652-9996	_____	**R$ 480,00**	R$ 60,00	R$ 50,00	_____
BIG GAMES	(11) 3681-3807	R$ 1.950,00	R$ 499,00	R$ 75,00	R$ 65,00	R$ 750,00
BITS GAMES	(31) 3271-9537	R$ 1.900,00	R$ 550,00	R$ 60,00	R$ 50,00	R$ 650,00
CASA DO GAME	(19) 3524-4741	R$ 2.590,00	R$ 700,00	R$ 66,00	R$ 66,00	_____
DISK GAMES	(19) 3741-4100	R$ 2.649,00	R$ 589,00	R$ 69,00	R$ 59,00	R$ 749,00
DRAGOON GAMES	(11) 3846-4375	R$ 2.100,00	R$ 499,00	R$ 60,00	R$ 45,00	R$ 690,00
ELETROMIL	(11) 3362-2306	R$ 2.490,00	R$ 690,00	R$ 67,50	R$ 39,50	R$ 790,00
ESTRUTURA GAMES	(11) 3337-7045	R$ 2.300,00	R$ 580,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 720,00
FAST CENTER	(11) 3227-4676	R$ 2.100,00	R$ 490,00	R$ 60,00	R$ 40,00	**R$ 599,00**
FRATELLO GAMES	(11) 3361-2783	R$ 2.100,00	R$ 550,00	R$ 60,00	R$ 60,00	R$ 650,00
GAMELÂNDIA	(11) 6091-0963	R$ 2.300,00	R$ 550,00	R$ 65,00	R$ 55,00	R$ 790,00
GAME ONE	(19) 2122-5252	R$ 2.516,00	R$ 589,00	R$ 79,00	R$ 59,00	R$ 729,00
GAME WORKS	(11) 5562-2667	R$ 2.800,00	R$ 590,00	R$ 69,00	R$ 69,00	_____
GAMES EVOLUTION	(11) 3361-8927	R$ 2.100,00	R$ 550,00	R$ 60,00	R$ 50,00	_____
HOUSE GAMES	(11) 3326-0045	**R$ 1.900,00**	R$ 550,00	R$ 70,00	R$ 50,00	R$ 650,00
INFINITY	(11) 3337-7556	R$ 1.990,00	R$ 490,00	R$ 60,00	R$ 45,00	R$ 690,00
INICIAL GAMES	(19) 3236-0056	R$ 2990,00	R$ 759,00	R$ 79,00	R$ 60,00	R$ 859,00
MUNDO DOS GAMES	(11) 3311-8986	R$ 1.999,00	R$ 549,00	R$ 70,00	R$ 70,00	R$ 699,00
MUSEU DOS GAMES	(11) 3333-2781	R$ 2.199,00	R$ 549,99	**R$ 49,99**	**R$ 38,99**	R$ 699,99
NETÚNIA	(11) 3825-7600	R$ 2.499,00	R$ 649,00	R$ 89,00	R$ 79,00	R$ 649,00
NIDI	(11) 5533-6914	_____	R$ 660,00	R$ 75,00	R$ 75,00	R$ 790,00
NIKAS GAMES	(11) 3975-2737	_____	R$ 650,00	R$ 75,00	R$ 75,00	_____
PANDA GAMES	(11) 3743-2180	_____	R$ 650,00	R$ 80,00	R$ 50,00	R$ 780,00
PLANET GAMES	(11) 6987-2641	_____	R$ 600,00	R$ 70,00	R$ 50,00	R$ 650,00
PLAY OFF GAMES	(11) 5585-0566	R$ 3.000,00	R$ 599,00	R$ 75,00	R$ 50,00	_____
PODIUM GAMES	(11) 3277-0751	R$ 2.250,00	R$ 680,00	R$ 70,00	R$ 65,00	R$ 920,00
RPG GAMES	(11) 3337-4590	R$ 2.300,00	R$ 480,00	R$ 60,00	R$ 50,00	_____
ROCK LASER GAMES	(11) 6954-4332	R$ 2.000,00	R$ 550,00	R$ 55,00	R$ 50,00	R$ 800,00
TECGAMES	(11) 3229-5222	R$ 2.100,00	R$ 530,00	R$ 60,00	R$ 40,00	_____
TILT'S GAMES	(11) 6191-3000	R$ 2.400,00	R$ 590,00	R$ 60,00	R$ 50,00	R$ 650,00
TROP GAMES	(19) 3272-4943	R$ 2.800,00	R$ 599,00	R$ 80,00	R$ 60,00	R$ 900,00
WORLD ONLINE	(11) 3698-5598	R$ 2.150,00	R$ 699,00	R$ 75,00	R$ 65,00	R$ 650,00
X GAMES BRASIL	(11) 4771 6244	R$ 2.300,00	R$ 600,00	R$ 70,00	R$ 70,00	R$ 700,00
X-TREME GAMES	(41) 3232-0605	R$ 2.700,00	R$ 649,00	R$ 70,00	R$ 65,00	R$ 980,00

Comece a pechinchar atrás de um PS3, pois os jogos do console estão cada vez melhores

PSP, o portátil mais versátil do mundo, pelos melhores preços do Brasil

G25 Racing Wheel

O mais preciso volante do mercado, criado só para pilotos profissionais

Além de precisos, os pedais possuem borrachas para melhorar a aderência

FICHA

FABRICANTE: Logitech
ONDE ENCONTRAR: www.submarino.com.br
PLATAFORMA: PS3
PREÇO MÉDIO: R$ 1.640,00
CARACTERÍSTICAS:
- Volante com rotação de 900º
- Presilhas e borrachas garantem a fixação
- Acabamento extremamente realista

O G25 é um dos raros acessórios com pedal de embreagem e rotação de 900º

A melhor opção para quem gosta de jogos de corrida é optar por volantes. O novo modelo G25 da Logitech é uma bela novidade e o seu acabamento impressiona.

O volante possui revestimento de couro costurado à mão e parece um volante de carros de verdade. O formato e a espessura do acessório ajudam a aumentar a sensação de uma experiência real e é muito simples usá-lo: basta girar dois plásticos e travá-los para prendê-lo na mesa.

O câmbio seqüencial reduz marchas rapidamente

Os pedais também possuem um grau de realismo impressionante. Feitos de metal e com acabamentos de borracha, seu nivel de precisão é altíssimo e funcionam melhor do que muitos pedais de carros de verdade. O kit conta até mesmo com o pedal de embreagem, o que aumenta a precisão na direção e exige mais habilidade do piloto.

O câmbio possui alguns detalhes muito interessantes, como a possibilidade de deixá-lo seqüencial ou usar as alavancas atrás do volante, no melhor estilo Fórmula 1. Mesmo sendo bem confortável e preciso, o direcional presente junto com o câmbio é, além de feio, bastante desconfortável e impreciso. Por sorte, ele é pouco exigido durante a partida e, por isso, não compromete o seu desempenho na corrida.

APRENDA A DIRIGIR

Em um volante com tantos cuidados com o acabamento, não é surpresa que ele proporcione tanto realismo na jogabilidade quanto na estética. O maior detalhe é a rotação de 900º – que permite girar o volante duas vezes e meia para jogos realistas – ou de 200º, ótima para jogos que exigem uma resposta rápida.

Fora isso, o volante possui force feedback com dois motores internos, que servem para reorientar o volante conforme as imperfeições da pista. Escapar para a grama fará com que ele simule leves trepidações, enquanto passar por um local cheio de pedregulhos faz com que fique muito mais difícil dirigir devido a grandes solavancos. Todos esses recursos são simulados com realismo impressionante.

Uma curiosidade constatada nos testes que realizamos é que, com suporte oficial apenas para Play 2, o acessório funcionou perfeitamente em testes feitos com o PlayStation 3.

www.GameOne.com.br

Vídeo Games e Informática

PLAYSTATION 3

XBOX 360

GAME CUBE

PS2

Wii

DS

PSP

Assistência Técnica Especializada:

XBOX 360 Playstation PC

Até 10x s/ juros* Até 6x s/ juros*

*Crédito sujeito a aprovação.

Entregamos para todo Brasil. SEDEX

Informações ou Encommendas:

(19) 2122-5252

Av. Barão de Itapura, 1647 • Campinas • SP

SITE 100% SEGURO

Aproveite aquele momento em que ninguém está olhando e abuse das melhores dicas do momento. E claro, passamos todas aqui para você

#

300: MARCH TO GLORY
PSP

Bolso Cheio
Para ganhar 25 mil, pause o jogo e pressione ↓, ←, ↓, ←, ↑, ↓. Mas não tem como abusar. Este código só pode ser usado uma vez.

4X4 EVOLUTION PS2

Tunando o Carro
Durante o jogo, pause e pressione um dos códigos abaixo para desativar extras desejados.
$ 1 Milhão no Career Mode: L2, ■, R1, ●, R1, L1, ●, L2, ■, R2, ■, R1
$ 25.000: L2, ■, R1, ■, R1, L1, ●, L2, ■, R2, ■, R1
Modo Normal: L1, L2, R1, R2, ●, ●
Modo Câmera Lenta: L1, L2, R1, R2, ■, ●
Modo Turbo: L1, L2, R1, R2, ■, ■
Habilitar Todos os Caminhões: L1, L2, R1, R2, L1, R1
Habilitar Pista Ford Explorer Sport : ✖, ■, ✖, ▲, ✖, ●, R1, L1, R1, L2, R1, R2, R1, L1

A

AMERICAN IDOL PS2

Sim, com Louvor
Durante o jogo, faça a seqüência ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■, ●, ▲ para ser aplaudido de pé por Simom Cowell.

APE ESCAPE ACADEMY
PSP

Jogos Extras
Alguns minigames podem ser liberados. Para isso, você precisa conseguir certa quantidade de Specter Emblems ou termine certos objetivos. Confira os macetes:
Minigame Ape Ping-Pong: pegue 40 Specter Emblems
Personagens Bônus para Minigame Ape Ping-Pong: complete o minigame Ape Ping-Pong
Minigame Jake Attacks: pegue 30 Specter Emblems
Minigame Specter Boxing: pegue 20 Specter Emblems
Minigame Snowkidz Snowboarding: pegue 10 Specter Emblems
Personagens Bônus para Minigame Specter Boxing: complete o minigame Specter Boxing

B

BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII
PS3

Armas Mais Poderosas
Durante o jogo, pause a aventura. Segure L2 e rapidamente pressione L1, L1, R1. Solte o L2 e passe a segurar o R2. Em seguida, aperte R1, R1, L1.

Invencibilidade
Durante o jogo, pause a aventura. Segure L2 e rapidamente pressione L1, L1, R1. Solte o L2 e passe a segurar o R2. Agora aperte ▲, ■, ■, ▲.
Habilite Tudo
No menu do título, segure L2 e R2 e aperte ■, L1, R1, ▲, ▲, R1, L1, ■.

C

CALL OF DUTY 3 PS2

Liberando Geral
Para destravar todas as fases e também os bônus do jogo, vá até a tela de seleção de missão e segure SELECT. Em seguida, faça a seqüência →,→, ←, ←, ■, ■.

D

THE DARKNESS PS3

Disk Personagens
Vá até algum dos telefones espalhados no jogo e digite um dos números abaixo para liberar novas roupas para o darkling Berserker:
555-4263 - Habilite o Outfit 2K Sports
555-5664 - Habilite o Outfit golf
Mais Telefonemas
Vá até qualquer telefone e digite 18 números, sem qualquer ordem específica, para habilitar o Keeper of Secrets. Apesar de existirem 25 códigos, só é preciso digitar 18 para habilitar. Os números são:
555-6118 / 555-9723 / 555-1847 / 555-5289
555-6667 / 555-6205 / 555-4569 / 555-7658
555-9985 / 555-1233 / 555-1037 / 555-3947
555-1206 / 555-9562 / 555-9528 / 555-7934
555-3285 / 555-7892

DRIVER: PARALLEL LINES
PS2

Vários Códigos
Escolha a opção Cheat, no menu do jogo, e digite os seguintes códigos:
Todos os Veículos Habilitados: CARSHOW
Todas as Armas: GUNRANGE
Munição Infinita: GUNBELT
Nitro Infinito: ZOOMZOOM
Invencibilidade: IRONMAN
Carros Invencíveis: ROLLBAR
Policiais Mais Fracos: KEYSTONE
Veiculo Tunado: TOOLEDUP

F

FAMILY GUY PS2

Aumente o Arsenal do Stewie's
Para aumentar as opções de armas do Stewie, é preciso coletar certo número de componentes.

Ray Gun/Spread Shot Lvl 1: consiga 20 components
Plasma Ball Lvl 1/Spread Shot Lvl 2: consiga 100 components
Plasma Ball Lvl 2/Plasma Artillery Lvl 1: consiga 200 components
Hyper Plasma Ball Lvl 1/Plasma Artillery Lvl 2: consiga 300 components
Hyper Plasma Ball Lvl 2/Shock Wave Lvl 1: consiga 400 components
Rocket Launcher Lvl 1/Shock Wave Lvl 2: consiga 500 components
Rocket Launcher Lvl 2/ Heat Seekers: consiga 700 components

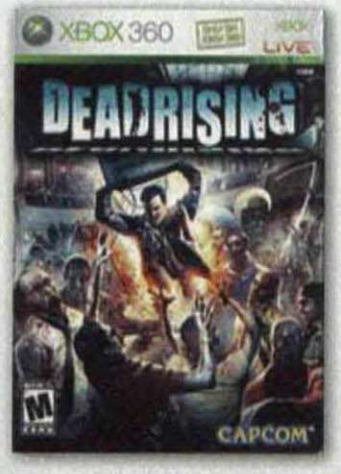
Só não temos dicas para consertar esta cara feia

FANTASTIC 4: RISE OF THE SILVER SURFER PS2

Quanto Mais, Melhor!
É possível liberar alguns personagens depois de pegar alguns tokens pelo jogo.
Quarteto Fantástico dos Anos 1990: encontre 12 tokens
Quarteto Fantástico dos Anos 2000: encontre 12 tokens
Capa de Revistas #1: encontre 04 tokens
Capa de Revistas #2: encontre 04 tokens
Artes do Jogo: encontre 04 tokens
Roupas Ultimate: encontre 12 tokens

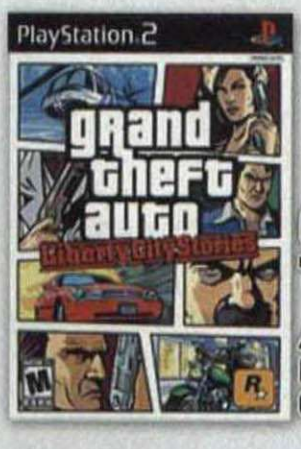
Netunia
.com.br

OS MELHORES JOGOS, OS MELHORES PREÇOS

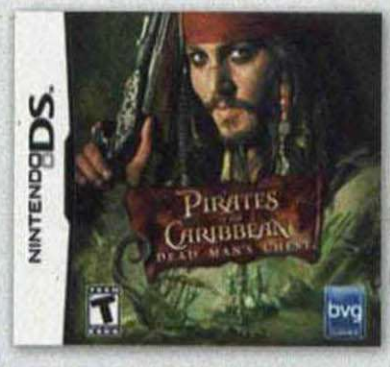


DEAD RISING

FIFA WORLD CUP 2006



GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES



PIRATES OF THE CARIBBEAN

ATENDIMENTO PERSONALIZADO

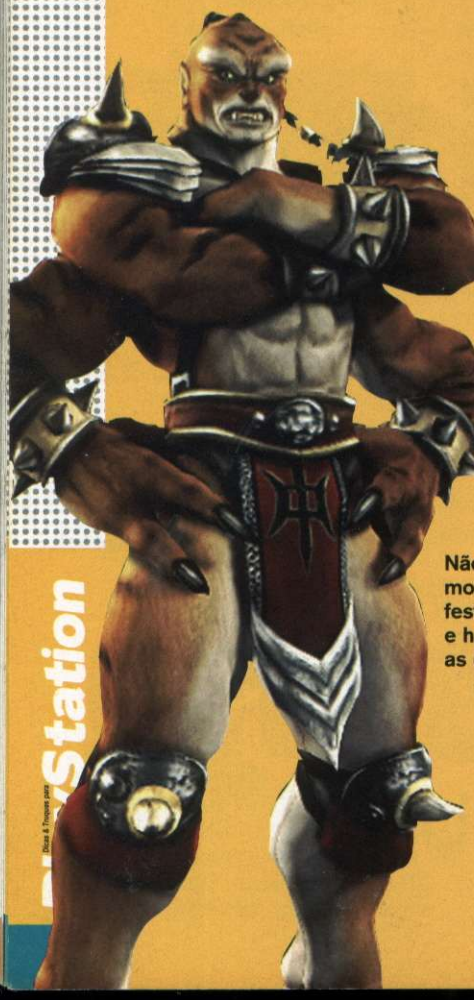
GUITAR HERO ENCORE: ROCKS THE 80S PS2

Guitarra Tunada
No menu principal, faça uma das seqüências para habilitar uma das dicas:
Air Guitar:
Amarelo, Azul, Amarelo, Laranja, Azul, Azul
Platéia tem Olhos no Lugar da Cabeça:
Amarelo, Azul, Laranja, Laranja, Laranja, Azul, Amarelo
Platéia com Cabeça de Macaco: Azul, Azul, Laranja, Amarelo, Azul, Azul, Laranja, Amarelo
Cabeça Flamejante: Amarelo, Laranja, Amarelo, Laranja, Amarelo, Laranja, Azul, Laranja
Cabeça de macaco: Azul, Laranja, Laranja, Azul, Amarelo, Azul, Laranja, Laranja, Azul, Amarelo
Supervelocidade: Amarelo, Azul, Laranja, Laranja, Azul, Amarelo, Amarelo, Laranja.
Modo Performance – Azul, Azul, Laranja, Amarelo, Amarelo, Azul, Laranja, Azul
Habilita Tudo: Azul, Laranja, Amarelo, Vermelho, Laranja, Amarelo, Azul, Amarelo, Vermelho, Amarelo, Azul, Amarelo, Vermelho, Amerelo, Azul, Amarelo

M

MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON PS2

Cripta Premiada
Entre no menu Krypt e vá até a caixa com a interrogação para digitar um dos códigos a seguir:



Não respeite os mortos: faça a festa na cripta e habilite todas as dicas

Vídeo de Propaganda do Armageddon: ↑, ↑, ↓, ↑, L1, ✖
Música Armadura: ✖, ■, ←, ▲, ■, ✖
Carne Destravada: ↑, ■, ■, ●, ●, ↑
Vídeo Promocional: ↑, ↑, ↓, ↑, L2, ✖
Arena Red Dawn: ●, L1, ↑, ■, ●, ↓
Libera Arte Conceitual Blaze: L1, ▲, L2, L2, R1, ■
Libera Arte Conceitual (Konquest): ●, R2, ↓, ●, ▲, ←
Habilita Daegon: R1, L1, ▲, ↓, ↓, ■
Habilita Segunda Roupa do lutador Drahmin's: L2, ←, ✖, R2, ↑, ↑
Libera Arte Conceitual Early Taven: ↑, ✖, R2, ↓, L2, ✖
Habilita a Arena Falling Cliffs: R2, ●, ■, ✖, ●, ▲
Libera Arte Conceitual da Arena Firewall: ↑, ■, R1, L2, ●, L1
Habilita Segunda Roupa do Frost's: ↓, R2, R1, L1, ●, L2
Habilita a Sala de Mapas da Arena General Reiko's: R2, ▲, R1, ↑, ✖, ✖
Habilita a Música do Lin Kuei Palace: L2, ←, ●, ✖, R2, →
Libera Arte Conceitual do Design do Carro da Mileena: R2, →, ↑, R1, ▲, ↑
Habilita o Vídeo Motor Gameplay: ▲, ↑, R2, L1, R1, R2
Habilita Arena Nethership Interior: R1, ←, ←, ↓, L1, ■
Habilita Arena Pryamis of Argus: R1, L1, ■, ✖, R2, ↑
Habilita Música Pyramid of Argus: ↓, ←, R2, L2, ↑, L1
Libera Arte Conceitual da espada de pulso Sektor's 2: R2, L1, ←, ✖, ↑, R1
Habilita a Segunda Roupa do Shang Tsung's: L1, ←, ↑, ●, ↑, L2
Unlock Tekunin Warship Tune: ↑, ●, L1, R1, R1, ✖
Unlocks Blaze: ▲, ■, ←, L1, ←, ●
Habilita Shinnok's Spire: ←, ←, ●, ↑, ▲, L2
Habilita Taven: L2, ←, R1, ↑, ●, ↓

MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS PS2

Mortal Kombat II Arcade
Para habilitar o arcade do Mortal Kombat II, vá até o menu principal. Segure o L2 e aperte ↑, ↓, →, ←, R2 e ■. Um som de confirmação é emitido se você fizer tudo certo.
Subzero e Scorpion
Para habilitar os novos personagens, basta terminar o jogo uma vez com Liu Kang e outra vez com Kung Lao.

MOTORSTORM PS3

Jogando Sujo
Big Head
Pause o jogo e segure L1 + L2 + R1 + R2 + R3 (enquanto puxa para direita) + R3 (enquanto puxa para esquerda).
Habilitando Tudo
No menu principal segure L1 + L2 + R1 + R2 + R3 (enquanto puxa para cima) + R3 (enquanto puxa para baixo)

N

NEED FOR SPEED CARBON PS2

Muitos Extras
Entre com os códigos abaixo no menu principal do jogo:
Aumenta 10 mil: ↓, ↑, ←, ↓, →, ↑, ■, ▲
Carregamento Infinite Crew Charge: ↓, ↑, ↑, →, ←, ←, →, ■
Nitro Infinito: ←, ↑, ←, ↓, ←, ↓, →, ■
Freio Infinito: ↓, →, →, ←, →, ↑, ↓, ■
Habilita Vinis dos Logos: →, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ■
Habilita Vinis de Logo Especiais: ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ■

NINJA GAIDEN SIGMA PS3

As Missões Extras
Na tela de modo de missão, pressione ↑, ↓, ←, ↓, →, ↑, ■. Isso vai habilitar as cinco missões extras da versão do PS3.

P

PSYCHONAUTS PS2

Códigos Infalíveis
Durante o jogo, segure L1 + R1 e então pressione um dos códigos:
Todas as Melhorias de Poder: L3, R3, L3, R2, ●, R2
Todos os Poderes Psi: ●, ●, ▲, R2, L3, ▲
Alterar Nome dos Personagens: R2, ✖, L3, R2, R2, ●
Munição Máxima: R3, ✖, L3, L3, ▲, ●
Energia no Máximo: L3, R2, R2, ●, ✖, R3
Itens Globais: R3, ●, R2, R2, L3, ▲

S

SHREK THE THIRD (PS2)

Moedas de Ouro Grátis
Vá até a loja de presentes e pressione ↑, ↑, ↓,

Descole dinheiro fácil para gastar nos possantes

→, ← e você ganhará ouro sem nenhuma dificuldade.

T

TRANSFORMERS PS2

Transforme seu Jogo

Pressione os botões no menu que tem as campanhas e os bônus listados.

Roupa Robovision para Optimus Prime: ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, →

Roupa Starscream do G1: →, ↓, ←, ←, ↓, ↑, ↑

Roupa Jazz do G1: ←, ↑, ↓, ↓, ←, ↑, →

Nenhum Veículo, Tanque ou Policial nas Ruas: →, ←, →, ←, →, ←, →

Habilite as Missões Cybertron Autobot e Decepticon: →, ↑, ↑, ↓, →, ←, ←

Habilite Todas as Missões: ↓, ↑, ←, →, →, →, ↑, ↓

G1 Megatron: ↓, ←, ←, ↓, →, →, ↑

Munição Infinita: ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓

Invenvibilidade: ←, ←, ↑, ←, →, ↓, →

G1 Optimus: ↓, →, ←, ↑, ↓, ↓, ←

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL ESSENTIALS PSP

Tudo Habilitado

Na tela de Bonus Mission, pressione os códigos:

Habilita a Missão Heroin Refinery : segure SELECT e pressione L + R quatro vezes

Habilita a Missão Paris-Nice: segure SELECT e pressione L + R doze vezes

Habilita a Missão Television Free Indonesia: segure SELECT e pressione L + R três vezes

YU-GI-OH! THE DUELISTS OF THE ROSES PS2

Habilite Todos os Duelistas

Complete a White e a Red Rose para liberar todos os duelistas.

Libere Cartas: para obter cartas, pressione R3 na tela "Build Deck" screen e digite uma senha com oito caracteres.

Ancient Tree Of Enlightenment: EKJHQ109

Aqua Dragon: JXCB6FU7

Barrel Dragon: GTJXSBJ7

Beast King Of The Swamp: QXNTQPAX

Birdface:N54T4TY5

Black Hole: UMJ10MQB

Blast Sphere: CZN5GD2X

Change of Heart: SBYDQM8B

Crush Card: SRA7L5YR

Dark Hole UMJ10MQB

Dragonseeker: 81EZCH8B

Earthshaker: Y34PN1SV

Elf's Light: E5G3NRAD

Exodia's Head "Exodia The Forbidden One": 37689434

Fairy King Trusdale: FY07QVEZ

Fairy's Gift: NVE7A3EZ

Goblin Fan: 92886423

Gravity Bind: 0HNFG9WX

Greenkappa: YBJMCD6Z

Harpy's Feather Sweep: 8HJHQPNP

Horn Of The Unicorn: S14FGKQ1

Left Arm Of Exodia: A5CF6HSH

Magician Of Faith: GME1S3UM

Meteor Dragon: 86985631

Mimicat: 69YDQM85

Mirror Wall: 53297534

Mystical Capture Chains: N1NDJMQ3

Robotic Knight: S5S7NKNH

Royal Decree: 8TETQHE1

Seiyaryu: 2H4D85J7

Serpentine Princess: UMQ3WZUZ

Slate Warrior: 73153736

Swordsman From A Foreign Land: CZ81UVGR

Swordstalker: AH0PSHEB

Tactical Warrior: 054TC727

X

X-MEN LEGENDS PS2

Roupas Xtremas

No menu principal, pressione ↑, ↑, →, ←, ↓, ↓, START. Para liberar novas roupas para os seus personagens.

Pela milésima vez, separamos algumas senha para ver se você desempaca no Yu-Gi-Oh!

BRASILCURSOS.COM.BR

http://www.brasilcursos.com.br

CURSOS DE VÍDEO-GAMES:

→ Manutenção e instalação

→ Manutenção e instalação + curso de DVD's + Esquemáticos de vídeo-games

Todos os cursos oferecem 3 meses de suporte gratuito + atualizações

VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:

PLAY2, XBOX, PSONE, ASSISTÊNCIA TÉCNICA E PEÇAS DE REPOSIÇÃO

Não compre sem antes nos consultar: cobrimos ofertas. Confira nossos preços através de nosso website em http://www.brasilcursos.com.br

Tel: (61) 3202-8792 ou (61) 8433-9594

Vale tudo para melhorar o desempenho nos games. Até usar acessórios. Só não deixe seus amigos perceberem que você está trapaceando

△

O GameShark e o Action Replay são acessórios que servem para executar trapaças nos jogos dos consoles da Sony. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica do seu acessório. São vários modelos e tipos, por isso, as telas e os comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro. Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte as dicas abaixo:

- Sempre que houver um código-mestre para um jogo, carregue-o no aparelho em primeiro lugar;
- Observe se o código que você escolheu é compatível com a versão do seu aparelho;
- Carregue somente uma trapaça por vez;
- Inicie um jogo novo quando carregar o código;
- Muitos truques não são compatíveis com jogos piratas e/ou modficados.

GUITAR HERO ENCORE ROCKS THE 80S

(Action Replay Max)

Código-Mestre
9X4C-ACHZ-FANUA
P5ZX-NTB5-3MBZT
Grana Infinita
5BX4-18XF-02B8Z
6GKN-K1ZZ-CXM0P
Sempre com o Nível ROCK
NHKM-XA8W-GV3VW
FNUA-EKWT-T2113
BMGJ-KFWB-V02A3
6MEN-GQ32-NM75Y
Star Power Infinito
P3H9-WPBB-N14J3
AXRZ-H3JB-HX6ZZ
Destrave Tudo
018X-8NGW-UHWY0
TNCW-X07W-VCT4U

Grrrr, nhuuum, abummm, worufffff

STAR TREK: ENCOUNTERS

(GameShark 2.3 ou Superior)

Código-Mestre
98093ADE 782625AF
Torpedos e Minas Infinitos
283B07E6 6FAC7A65
283B0762 0CA57A65
Destravando Cartas
282965E9 028C883E
Destravando Leveis
482900E5 0CD27A56
5963E5C2 0CA57A65

THE CHRONICLES OF NARNIA

(GameShark 2.3 ou Superior)

Código-Mestre
980D58D4 7838F101
Energia Infinita
283D8FE0 6FC77A65
Moedas Infinitas
28793ED8 0CA52C0E
Destrave Todos os Leveis
487950F6 0C387A0F
5963E57B 0CA57A65

THE SHIELD

(GameShark 2.3 ou Superior)

Código-Mestre
983E71E5 78A76D2E
Energia Infinita
2802E076 64E8AC15
Proteção Infinita
28038B51 0CA57A65
Destrave Tudo
28295D6D 948C883E
Destrave Todos os Extras
483400B1 0CD07AF8
5963E5C2 0CA57A65

PROJECT: SNOWBLIND

(GameShark 2.3 ou Superior)

Código-mestre
985A7564 78A1DAAD
Energia Infinita
2816ED40 01E25605
2816EDD8 B1C36965
2816EDED A1D00EAA
2816EDD0 DB2D52A0
28085903 A1426965
Bio Energia Infinita
280859B1 DBA57AF2
Proteção Infinita
283DC754 6F6D7A65
Granadas Infinitas
283C7A2D 6F497A65

YAKUZA

(Action Replay MAX)

Código-mestre
TRZG-PHT6-7F7Y8
3AFD-22J6-9NAPK
Aperte SELECT para Ficar com a Grana no Máximo
69JE-CU91-7Q4A2
F9GD-GM15-NXPA5
7FPM-RG76-2MPXM

Detonamos o SLIM!!!

R$ 499,00*

* Promoçao para pagamento á vista ,válida até o fim do estóque

A Venda nas Melhores Lojas!

RICKY Games

Av. Guarapiranga, 752 - Socorro
Tel.: 5687 - 4471

SHOPPING Fiesta

BUNKER GAMES

R. Isabel Schmidt, 153 - Santo Amaro
Tel.: 5523 - 8312

SAMPA GAMES

Praça Leonor Kaupa,100 - Jd. da Saúde
Tel.: 8267 - 8654

PLAZA SUL

Inaugurando um novo período em sua vidinha miserável, o ser mais imundo do Planeta Game ganha uma reforma geral em sua seção

The Adventures of Darwin

A origem das espécies virou game. Pena que a evolução ficou só na teoria e o game é um lixo

Já dizia alguém que eu não me lembro: quem fica parado é poste. Se até o logotipo da minha seção evoluiu, o que dizer dos games? Desde que o mundo é mundo, os seres vivos lutam para permanecerem vivos, adaptando-se e evoluindo conforme o ambiente e a situação em que se encontram.

O nome do cara que sacou tudo isso numa época em que se acreditava que a mulher saiu de uma costela do homem é Charles Darwin, que, em 1859, publicou suas teorias no livro A *Origem das Espécies*. Eu não cheguei a ler, mas em um inverno passado encontrei um exemplar no lixo que virou uma fogueira bem legal para aquecer meus pés e minhas frieiras.

O game que joguei este mês tem como tema essa baboseira toda de evolução. O jogador controla um macaco chamado Darwin, que, certa noite, sonha com o fim do mundo, de sua aldeia e de seus amigos peludos. Depois de confabular com os outros macacos, eles chegam à conclusão de que é preciso evoluir para se safar da extinção. Inicia-se, então, uma corrida desesperada para passar de macaco a homem das cavernas a australopithecus e todas as formas dentro da cadeia evolutiva.

FICHA

PLATAFORMA: PS2
PRODUTORA: Vingt-et-un Systems
GÊNERO: Simulação
NOTA: 0,1234 (sacou a evolução?)

Pobre Darwin... ter o seu nome ligado a uma tosqueira dessa

VAI PENTEAR MACACO!

Apesar de todo esse apego realista e histórico, o jogo já começa de maneira porca. Antes de *The Adventures of Darwin*, eu nunca havia visto um macaco que não pula. Acho que nem se alguém balançasse uma banana na cara do Darwin, o tonto sairia do chão. Por isso, ele segue rastejando junto com um grupo de outros macacos (o número vai aumentando conforme o progresso), que realiza as tarefas que ele ordena.

Com um apertar de botões, seus companheiros lutam com outras criaturas, resolvem pequenos quebra-cabeças e coletam alimentos e itens que devem ser levados de volta à aldeia para que ela também evolua, ganhe novas estruturas e forneça novas armas. Esse processo parece ser aleatório, já que você nunca sabe qual item se transformará em que. É uma questão de sorte, e sorte não é o meu forte. É só dar uma olhada no lugar em que eu moro para ter certeza disso. Nesse planeta dos macacos de pobre, é tudo muito chato, sacal e atrapalhado por uma câmera vagabunda que nunca fica no lugar certo. Os objetivos também não são claros e você termina vagando pelas florestas em busca de algo que não sabe o que é ou, ao menos, onde está.

Como a lei dita "cada macaco no seu galho", eu vou voltar para a minha querida e fedida lata de lixo e deixar essa tosqueira apodrecendo no sol. Quem sabe ela não vira adubo e dá origem a um game de verdade.

NDS games

Desde 1989

AQUI VOCÊ ENCONTRA
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
OS MELHORES VÍDEO GAMES E PEÇAS DO MERCADO
TEMOS OS MELHORES PREÇOS

TEMOS A TÉCNOLOGIA PARA CONSERTO DAS 3 LUZES VERMELHAS

RUA STA. IFIGÊNIA, Nº 184 - 5º AND. - SALA 52
CEP: 01207-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP
TELS.: (11) 3227-2732 / 3311-9751 / 3311-9231

TELEVENDAS:
(11) 3227-2732

ACEITAMOS TODOS CARTÕES

MasterCard VISA American Express VISA Electron REDE SHOP

E-MAIL: NDSGAMES@UOL.COM.BR / BLOG: NDSGAMES.BLOG.UOL.BR / SITE: WWW.NDSGAMES.COM.BR

Que estranho!

As notícias mais bizarras do mundo dos games estão aqui

Mulher é presa por romance em jogo online

Australiana de 31 anos aguarda julgamento por tentar levar namorado de 17 anos para casa

Tamara Broome, uma australiana de 31 anos, está respondendo um processo por seqüestro de menores, após encontrar seu namorado americano, de 17 anos, que conheceu durante uma partida do jogo *World of Warcraft*. Segundo o site *The Register*, a mulher viajou até os Estados Unidos só para conhecer o garoto. Ela foi acusada de seqüestro ao tentar embarcar com o menor para a Austrália. Ela continua presa em um centro de detenção na Carolina do Norte e corre o risco de pegar até dois anos de prisão, sem direito a nenhuma partida de *World of Warcraft*.

Cuidado: magos, guerreiros e senhoras sedutoras povoam *WoW*

Sai que é meu!

Adolescente defende casa e ataca invasores com uma espada samurai

O adolescente Damian Fernandez mostrou que ninguém pega seu videogame sem permissão, principalmente quando o aparelho em questão é um PS3. Damian e sua irmã Deanne estavam sozinhos em sua casa, em Miami, quando ouviram alguém mexer na porta. Ele não pensou duas vezes: correu para o quarto e pegou a espada que estava exposta como enfeite. Assim que evocou os espíritos samurais, Damian iniciou uma perseguição aos ladrões pela rua. Policiais relatam que encontraram Javier Cotera, o invasor, escondido atrás de uma palmeira. Damian e seu PS3 passam bem.

Ilustração: Makotron

Xô, corrupto

Game online envolvendo políticos corruptos faz sucesso no Oriente

O jogo *Incorruptness Warrior* (guerreiro incorruptível), no qual o objetivo é acabar com políticos corruptos, está fazendo sucesso entre os internautas do distrito de *Ningbo Haishu*, no nordeste da China. Mais de sete mil pessoas jogaram o game em sua primeira semana de lançamento, segundo apuração do jornal *South China Morning Post*, de Hong Kong. Aparentemente, tamanho sucesso (e raiva enrustida no inconsciente chinês) deve-se a um grande escândalo político que envolveu altos oficiais do exército.

Parece um parente próximo (ou o próprio) Makotron, mas este é um dos políticos alvo dos jogadores chineses

Azar danado

Jogador devolveu 11 vezes seu Xbox 360 defeituoso

Segundo o site *1up*, um jogador fanático chamado Justin Lowe teve que devolver onze vezes seu X360, por diversos problemas diferentes. Entre eles estão: superaquecimento, erro de leitura e o último chegou a explodir. De acordo com a Microsoft, fabricante do produto, a percentagem de consoles com defeitos é pequena, embora para esse consumidor, em especial, a contagem esteja em 11 defeituosos em 12 consoles adquiridos, ou seja, 92% de incidência de defeitos. A Microsoft tentou, continuamente, culpar as instalações elétricas da casa de Lowe, mesmo o jogador tendo outros videogames, entre eles PSP, Nintendo DS, PC e PlayStation 3. Sem mencionar que o próprio pai de Lowe é eletricista.

Negócio da China

Garoto compra um PlayStation 2 e recebe uma mala de dinheiro

Um adolescente inglês conseguiu uma verdadeira barganha ao fazer uma compra pelo site eBay.

O garoto comprou um PlayStation 2 por US$ 194 no site de leilão e recebeu um pacote com € 65.400, o equivalente a R$ 180 mil. Sem maiores detalhes sobre o que realmente aconteceu, a polícia local, que está com a grana no momento, informou que caso o verdadeiro dono não reclame o dinheiro até o final do mês de setembro, o garoto pode ficar com a bolada e comprar o que quiser, até mesmo o almejado PS3 – cravejado de diamantes, se ele quiser.

www.playersbrasil.com.br

PLAYERS®

Acessórios para PlayStation, Megadrive,
Super Nintendo e consoles de 8 bits.

Controle o seu destino!!!

ADAPTADORES,CABOS,CONECTORES,CONTROLES,MEMORY CARD,CONVERSORES,RF,CONSOLES

PLAYERS é marca registrada da B.A.F. Comercio Ltda
TEL:(0xx11)3313-6145/3313-0441
www.playersbrasil.com.br bafcomercio@uol.com.br

Consulte com nosso distribuidores

Supersônico	Amir	Atacado dos Games	Auzycle	Inicial Games
Tel:(0xx11)3227-9870	Tel:(0xx11)3313-5902	Tel:(0xx11)221-8674	Tel:(0xx21)3970-8830	Tel:(0xx19)3236-0179

ELE

20 ANOS G A

www.eletromil

SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS

>PS2<

PlayStation.2

>XBox<

XBOX

>GameCube<

>GameBoy<

GAME BOY ADVANCE

>NINTENDO DS<

NINTENDO DS

>PSP<

PSP

TROMIC
M E S

Enviamos SEDEX

games.com.br

Agora estamos trabalhando também com microinformática e mídias . Temos: Processadores, Hard Disk, Mother Board, Memória e todos os tipos de Mídias. Você que é nosso Cliente de Video Games, venha ser também nosso cliente de Mídias e Informática.

PRODUTOS DAS MELHORES MARCAS DO MERCADO

ASUS · SAMSUNG · LG · NIPPONIC · imation · intel inside pentium 4 · Seagate · Maxtor · SONY · maxell

Promoção do mês

Memory Card PS2 R$ 67,50
(estoque limitado)

Controle original do PS2
Por Apenas R$ 59,50
(estoque limitado)

R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H
Pabx: 011 - 3362-2306

Aceitamos Cartões:

American Express · Diners Club International · REDE SHOP · Cheque Eletrônico · Maestro · MasterCard Electronic · MasterCard

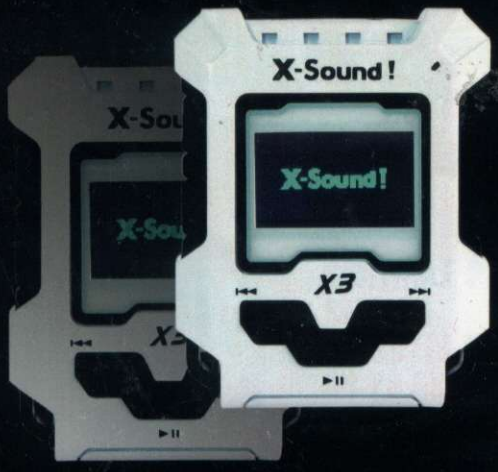
Chegue mais rápido...
O futuro está aqui !

MP4 em Aço Tela LCD 2.2

Linha Platinum

MP4 com Câmera

MP4 em Aço Tela LCD 2.0



- *Mp3;*
- *Pendrive;*
- *Gravador de Voz;*
- *Rádio FM;*
- *Grava de todas fontes de Áudio;*
- *Bateria Recarregável;*
- *Tela Oled colorida.*

MP3 X3 Innovation

X-Sound !

Bem Vindo ao Futuro

Tel: (11) 3097-0901

www.xsoundbrasil.com.br